


август 2008 год

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная

# виртуальные радости

ISSN 1992-7835

9 771992 783004 08008

http://www.nestor.minsk.by/vr e-mail: vr@nestormedia.com



## Alone in the Dark

новая часть знаменитого хоррор-сериала с большим количеством оригинальных идей и инноваций

Kung Fu Panda

Devil May Cry 4

LEGO Indiana Jones The Original Adventures

WALL-E

# НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

## ИНТРО

Огромный радостный привет, дорогой читатель, независимо от того, случайно ты решил почитать эту газету или знаком с нами давно. Мы — это геймеры-ветераны "Виртуальных радостей", готовые наперебой рассказывать тебе самое интересное о мире компьютерных развлечений. Мы расскажем про термоядерный экшен Devil May Cry 4, про онлайновый мир кровожадных ролевиков Age of Conan: Hyborian Adventures, про градоломательные адвенчуры Alone in the Dark и LEGO Indiana Jones: The Original Adventures, а также о добрых и милых киногероях, перенесенных на игровые платформы: роботе WALL-E и Кунфуйской Панде. После обзора игровых новинок мы поделимся известными фактами о возможных завтрашних хитах, среди которых Gears of War 2, FarCry 2 и заново родившийся Prince of Persia. Отдельно остановимся на ужастиках, которые появятся в ближайшем будущем, — статья "Мир Страха: Игры. Часть 3" посвящена именно им. Затем наступит черед фильмов, которые этим летом буквально не выпускают нас из кинотеатров. Этими названиями заклеена вся страна: "Особо опасен", "Хэнкок", "Хеллбой II: Золотая армия", WALL-E и многие другие.

Ну а между делом поговорим о старых, но по-прежнему интересных "играх отцов" в рубрике "Пыльные полки", о простых и веселых детских игрушках в "Детском уголке", побродим по всемирной паутине в "Путеводителе по online", разберем литературные новинки в "Радости чтения". И конечно, разберем многие килобайты ваших мнений и креатива в "Своей колокольне" и "Нашей почте".





Sims 3

Command & Conquer Red Alert 3

# E3 MEDIA & BUSINESS SUMMIT 2008

**Когда-то это была грандиозная выставка виртуальных развлечений под названием Electronic Entertainment Expo, и такой она оставалась до 2006 года включительно. 2007-ой для нее прошел со сменой формата — исчезли толпы зрителей, boot-babes и прочие ингредиенты большого праздника, название сменилось на E3 Media & Business Summit, и мероприятие, переехавшее из Los Angeles Convention Center в глухомань, стало исключительно "для своих". В этом году формат оно не сменило, а вот место проведения поменялось на старое. Однако это все мелочи по сравнению с тем, что и сами разработчики, и издатели не слишком горят желанием попасть на выставку и показать, что у них в темницах. Интересного было мало, рассмотрим главное.**



Fallout 3



Prince of Persia



Mirror's Edge

Неожиданной новостью оказалась судьба **Final Fantasy XIII**: она больше не является эксклюзивом PlayStation 3 и будет издана на Xbox 360. Об этом на пресс-конференции объявил президент Square Enix. Причиной такого решения называется желание Square расширить свое место под солнцем на рынке консолей в Европе и США, где "ящик" довольно популярен (что не скажешь о его положении в Японии). Также мимоходом была брошена фраза, что FFXIII создается посредством пакета инструментов Crystal Tools, что дает надежду на появление игры и на PC (да и портирование с "бокса" — менее трудоемкий процесс). Звучит невероятно, и руководство компании не намерено радовать пользователей ПК (так и заявляет: "фиг вам, а не PC-версия"), однако, кажется, исключать такую соблазнительную возможность пока не стоит.





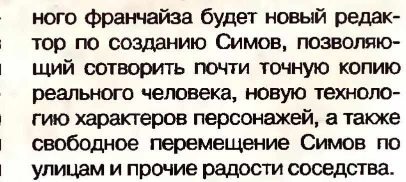
Bethesda демонстрировала почти готовый **Fallout 3**, чей релиз, напомню, уже близок — октябрь этого года. Разработка игры идет семимильными шагами, что наталкивает на определенные, далеко не позитивные мысли о качестве конечного продукта и корыстности одного издателя. На первый взгляд, новый "Фоллаут" напоминает скорее шутер от первого лица с множеством разнообразных ролевых примочек и с элементами пошагового боя. Окружающий мир разрушенный мир окрашен в серые и песочные тона без всякого намека на стильность. Справедливости ради стоит заметить, что даже в чернобыльских пейзажах S.T.A.L.K.E.R. намного больше угнетенности. Зато расчлененка получилось на ура — это уже сейчас можно заявить.

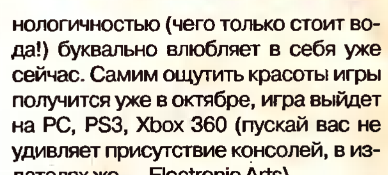
Ubisoft, продемонстрировав геймплей нового **Prince of Persia,** дала убедиться в своих словах — да, это полный перезапуск франчайза. От прежнего Принца практически ничего не осталось, в нем нет былой брутальности, и новый визуальный стиль своей мультяшностью и сказочностью приводит в ужас фанатов второй трилогии. Пойдет ли под откос философичный настрой — вполне возможно. Новый Принц в сопровождении стройной напарницы, всегда подхватывающей не рассчитавшего сил главного героя, скачет и карабкается, показывая чудеса паркура (напоминает, правда, некий сплав Rayman и Tomb Raider) и топорно дерется. Мы не ошиблись, в бою Принц уже не так изящен и больше полагается на силу, чем на ловкость.

Кроме того, Ubisoft продемонстрировала весьма кинематографический CGI-ролик очередной игры про "и потом мир рухнул" **I Am Alive.** В разрушенном городе Чикаго люди дичают и устраивают драки ради бутылки воды, а небоскребы обнимаются, как в фильме "Монстро". Кстати, в этом проекте занята Джейд Реймонд, известная пиарщица Assassin's Creed, девелоперами выступают сотрудники студии Darkworks, создавшей Cold Fear. Известно, что игра будет использовать вид от первого лица и расскажет о попытках протагониста выбраться из города, стертого мощным землетрясением.

Во всей своей красе предстал sci-fi TPA **Fracture**. Это, конечно, такой оборот речи, отнюдь не говорящий о шедевральности игры, но любопытство она вызывает. На первый взгляд — графически крепкий экшен от третьего лица, заточенный под Xbox360. Сценарий особого интереса не представляет, т.к., по всей видимости, ставка делается на игровой процесс, а не на персонажей и сюжетные повороты. Привлекает Fracture интересной дизайнерской находкой, которой очень гордятся разработчики — терраформингом, то есть возможностью игрока слегка изменять ландшафт локаций. Нечто похожее наблюдалось в "Периметре" и при редактировании местности в Sims. Очевидно, терраформингом придется пользоваться частенько, защищаясь от врагов или выполняя простые задачки. Лишь бы разработчики не увлеклись, иначе получится, что не фишку под игру придумали, а игру под фишку.

А вот **Sims 3** откровением не стал. Внешне выглядит как вторая часть на заметно модернизированном движке, впрочем, к релизу, назначенному на 2009 год, все может измениться. Напомним, что главными достоинствами третьей игры сверхпопулярного франчайза будет новый редактор по созданию Симов, позволяющий сотворить почти точную копию реального человека, новую технологию характеров персонажей, а также свободное перемещение Симов по улицам и прочие радости соседства.





Продолжение знаменитой стратегической серии в лице **Command & Conquer Red Alert 3** — это воплощение идиотизма, но настолько красочно оформленного и вкусно выглядящего, что хочется прямо сейчас сесть и устроить взбучку Советскому Союзу или американцам. Red Alert 3 своим колоритом, бесшабашностью, почти эпическим размахом и высокой технологичностью (чего только стоит вода!) буквально влюбляет в себя уже сейчас. Самим ощутить красоты игры получится уже в октябре, игра выйдет на PC, PS3, Xbox 360 (пускай вас не удивляет присутствие консолей, в издателях же — Electronic Arts).



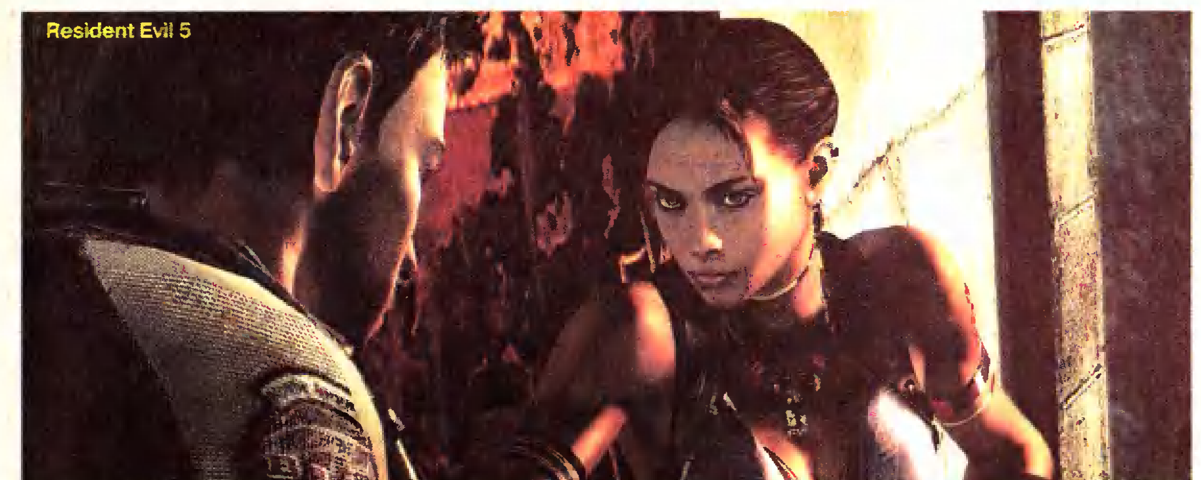
Alive



Fracture

Пожалуй, одной из наиболее "свежих", многообещающих и привлекших к себе внимание игр стала **Mirror's Edge** от Digital Illusions для PC, PS3 иXbox 360. Игроку предлагают экшен от первого лица, полностью основанный на паркуре. Большую часть времени придется бежать, прыгать, еще прыгать и снова бежать. Такова жизнь почтового курьера в футуристическом мире, где правительство хочет знать и знает о своих гражданах все, вплоть до тайных переписок. Так что курьерская работа весьма опасна, за выполняющими ее высылают вертолеты и толпы людей с пушками. Вот только почтальоны (в нашем случае — девушка с восточной внешностью по имени Фэйт) не могут носить с собой автоматы (это, знаете ли, немного мешает при прыжках с крыши одного небоскреба на другой), пистолетами пользуются редко и недолго и в основном работают руками и ногами. Пока игра проходит самый пик разработки (когда уже написана основа и остается ваять новые уровни, полировать геймплей и думать над сюжетом), но уже по тому, что разработчики показали (несколько трейлеров и демок преимущественно с уровнями на крышах) уже точно можно говорить о невообразимой степени погружения в происходящее и зашкаливании адреналина в крови. К тому же, Mirror's Edge невероятно стильная вещица.

**Resident Evil 5** приглашает в жаркую Африку. В этой игре, по всей видимости, все стремится к определению "прекрасно". Она выглядит крепким блокбастером, идейным продолжателем Resident Evil 4. Пятая часть щеголяет стильной и очень сильной графической основой и показывает такой уровень экшена, который боль-




шинству ТРА и не снился. Выход намечен на 13 марта 2009 года.

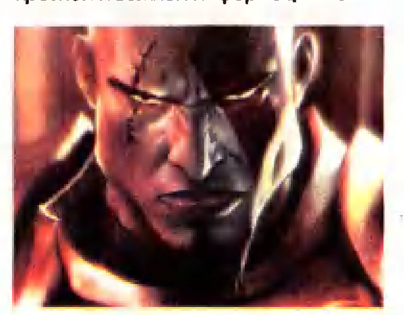
Джон Кармак и его id Software привезли **Rage** — новую игру для этой конторы с совершено неожиданным сеттингом. Первая мысль при виде ее: "Вот таким должен выглядеть "Фоллаут 3!". Настоящий постапокалиптический мир, вызывающий волну теплых воспоминаний о первых двух частях Fallout и, как ни странно, Ex Machine. Rage показывает удивительные визуальные красоты, реальность, словно сошедшую из кадров фильма "Безумный Макс". Кажется, на этот раз у Кармака и Ко получится крайне атмосферная игра. Издателем выступит не Activision, против обыкновения, а Electronic Arts. Релиз — на PC, Xbox 360, PS3 и Mac.

Все-таки был показан короткий трейлер **Wolfenstein**, в котором, кроме постановочных сцен, на несколько секунд мелькнули геймплейные кадры. Мало, очень мало. И, к сожалению, показанный ролик никаким боком не заинтересовывает. Визуальная составляющая полна мрачности и серости, вокруг все взрывается, а тела нацистов разлетаются в разные стороны. Если бы не первые скриншоты, выглядящие вполне заманчиво, на проекте можно было бы поставить крест уже сейчас. Разрабатывается Wolfenstein известной по Prey студией Raven Software при поддержке id Software для трех главных игровых платформ — PC, Xbox 360 и PlayStation 3 — и повествует, как известно, о сопротивлении в таинственном городе нацистам, овладевшим нечеловеческими способностями и открывшим проход в некое другое измерение.

Компания Eidos не преминула похвастаться **Tomb Raider: Underworld**. И, наконец, объявила даты релизов — 18 ноября — в Северной Америке, 21 ноября — в Европе. Издателем в СНГ является "Новый диск". Для тех, кто в танке: игра является продолжением Tomb Raider: Legend, разрабатывается на ее усовершенствованном движке и по всем правилам сиквелостроения.




Ликуйте, поклонники Лысого! Нет, не Агента 47, а Кратоса. Sony официально анонсировала разработку третьей игры. Правда, в красивом тизер-ролике кадров из самой игры показано не было. **God of War 3** пока является эксклюзивной для PlayStation 3. На этом пока все, больше никакой конкретной и важной информации нет.



Но блистал на Е3 другой GoW — **Gears of War 2**. На данный момент анонс коснулся исключительно Xbox 360 (ждать 7 ноября этого года), однако пользователям "персоналок" пока нечего волноваться, проект рано или поздно опробуют и они — ведь так было с первой частью Gears of War 2, а это все тот же Gears of War, только улучшенный. Выглядит практически так же, играется практически так же, но... Во-первых, встречайте еще более детализированные локации и мощную архитектуру (куда уж, казалось, больше). Во-вторых, наконец-то реалистичная кровь — и ее много. В-третьих, теперь протагонисты могут хватать тела (да и не только тела — все, что можно использовать в роли щита) противников и ими укрываться от пуль. В-четвертых, больше взрывов, агрессии и драйва, и если в оригинале много времени отводилось перестрелкам из укрытия, то на сей раз с врагом можно сойтись чуть ли не врукопашную, бензопила вам в помощь. И в-пятых, в арсенале появится огнемет. На этом пока явные нововведения заканчиваются, пока... — кто знает, что еще взбредет в голову Клиффи Би.

В далеком 2004 году BioWare анонсировала ролевую фэнтезийную игру — **Dragon Age: Origins.** Все это время она разрабатывалась, но медленно и вторым-третьим пунктом, т.к. BioWare бросала основные силы на другие проекты. Но вот пришло время и Dragon Age обратить на себя всю любовь родителя. Игровая механика говорит о мастерстве и компетентности своих авторов, но вот сюжетная завязка про наступающее Зло, чьи орды нечисти несут страх, горе и разгром, и про некий орден, который должен их остановить — это как-то не комильфо, что ли. Да и визуально Dragon Age пока не выделяется из длинного ряда фэнтезийных РПГ, что, конечно, расстраивает. Mass Effect местами весьма противоречив, а новая игра от BioWare на данном этапе — еще противоречивей.

Демонстрировавшийся **Wheelman**, где главный герой носит лицо Вина Дизеля, кажется смесью Driver и Need for Speed: Most Wanted, а **Silent Hill 5** — смесью третьей и второй частей. Особой оригинальности не ожидается (да и не видно), все в главных традициях серии. Выше головы новые разработчики после The Room точно прыгать не хотят. Зато дадут возможность выбирать реплики в диалогах. Идейный же наследник Doom **Dead Space** смотрится как идейный наследник Doom от третьего лица. Демки полны экшена в темных коридорах, много крови и Страшных Звуков. Спорим, будет не страшно?

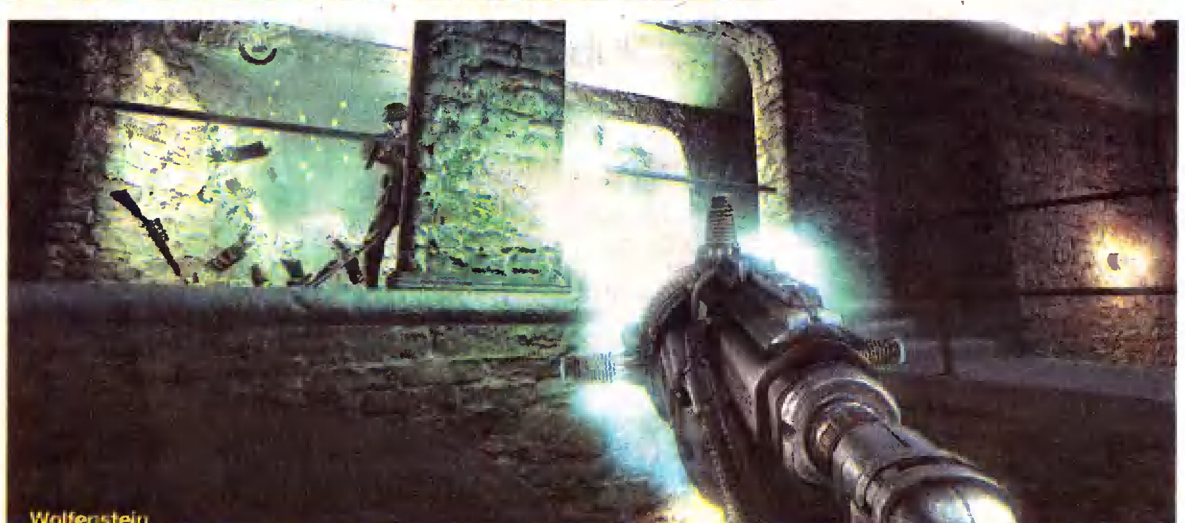
Появление же на Е3-2008 **Half-Life 2: Episode Three** оказалось только слухом. Самый ожидаемый проект Valve пока так и остается в тени секретов. Зато на пресс-конференции Microsoft голосом GLADoS было объявлено о расширенной версии Portal для Xbox Live Arcade — **Portal: Still Alive**. Переиздание включит в себя массу новых локаций и неизвестный режим для хардкорщиков. На ПК появление пока не ожидается.

Издательство Sega показало публике оригинальный экшен **Madworld**, выполненный в комиксовой черно-белой стилистике. По сюжету парень Джек попадает в жестокую кровавую игру Death Watch. По всей видимости, стилистика "Города Грехов" должна скрыть слабенькую графику, свойственную играм для Wii (да, да, для Wii), и привлечь внимание. В продаже появится в 2009 году.

И напоследок новость, которая по содержанию должна была упоминаться в соответствующей рубрике, но очень уж по теме. На своей пресс-конференции Capcom объявила об **экранизации Lost Planet: Extreme Condition**. Продюсировать вызвали Ави Арада, некогда сотрудничавшего с Marvel. Сценарием займется Дэвид Хейтер, приложивший руку к "Людям Икс" и озвучивавшим Солида Снейка в Metal Gear Solid. Премьера состоится нескоро — в 2011 году.

**Гоша Берлинский**











# НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

## Kung Fu Panda

***Название локализации:*** *"Кунг-фу Панда"*
***Разработчик:*** *Beenox Studios*
***Локализатор/издатель:*** *"1С"*
***Количество дисков в локализованной версии:*** *1 DVD*




Проект Kung Fu Panda, созданный по мотивам одноименного мультфильма, оказался на удивление качественной аркадой, способной пускай и ненадолго, но все-таки увлечь не только юного геймера, но и пользователя, давно получившего аттестат о среднем образовании. Фирма "1С" более чем оперативно выпустила локализацию этой забавной игры — и русифицированная версия обозначенного продукта вышла действительно образцовой.

Немного огорчает лишь одно: голоса задействованных в дублировании фильма и игроизации актеров не совпадают. Впрочем, и "новички" справились со своей задачей на "отлично": мультяшный характер озвучивания сохранился и стал, хм, еще более мультяшным, что даже пошло проекту на пользу. Радует и то, что голосов по-настоящему много: за персонажей говорят далеко не пара человек. Озвучено абсолютно все, так что английских словечек в локализации вы не услышите.

Что до текстовой информации, то минимальное количество названий и имен на английском вы все же найдете. А вообще, с переводом локализаторы справились великолепно: аутентичные шуточки от "портирования" на русский не пострадали. Более того, язык вышел не сухим и энциклопедичным, а живым и очень даже бодреньким. Будут, правда, немного смущать несоответствия вроде "Угвэй" в фильме и "Угвай" в локализации.

Со шрифтами локализаторы мудрить не стали, но и ограничиваться банальностями вроде Times New Roman — тоже. В итоге, буквы в меню, подсказках, субтитрах и т.п. смотрятся и аккуратно, и не вызывающе, и не примитивно.

Полноценный мануал в цифровом виде обнаружен не был (официозный Readme в формате html не в счет), однако над выполненным в бумаге руководством пользователя (автору этих строк в руки попал "боксовый" вариант локализации) дизайнеры явно постарались: получилось красочно и симпатично. Да и сама box-версия смотрится, кстати, привлекательно.

Что тут можно сказать? Локализаторы, работавшие над "Кунг-фу Пандой", свое дело знают — и доказательство этому налицо. Браво!

***Оценка игры: 7,0***
***Оценка локализации: 9,5***

## Sins of a Solar Empire

***Название локализации:*** *"Закат Солнечной Империи"*
***Разработчик:*** *Ironclad Games*
***Локализатор/издатель:*** *Snowball Interactive / "1С"*
***Количество дисков в локализованной версии:*** *2 CD*




Проект Sins of a Solar Empire от студии Ironclad Games можно смело назвать одним из лучших представителей жанра 4Х-стратегий. Отшлифованный до ослепительного блеска геймплей почти полностью компенсирует все немногочисленные недостатки этой очень и очень качественной игры. Фирма "1С", словно чувствуя неизбежную популярность Sins of a Solar Empire, сперва выпустила оригинальную версию проекта — и уж только потом, совсем недавно, выложила на прилавки локализованный студией Snowball Interactive вариант замечательного детища Ironclad Games.

Пожалуй, главный и единственный серьезный изъян локализации, получившей название "Закат Солнечной Империи", — шрифты. С одной стороны, простой стиль начертания для столь серьезной игры подходит как нельзя лучше, но с другой — уж больно бедно смотрится текст. Кроме того, при высоком разрешении экрана некоторые надписи могут казаться "замыленными", что доставит некоторые неудобства игрокам с плохим зрением.

С остальными "ингредиентами" русифицированного варианта Sins of a Solar Empire все очень даже неплохо. Надписи переведены даже во вступительном ролике и на иконках с названиями карт (правда, эти же названия в списке локаций остались на английском). Перевод выполнен более чем на достойном уровне. Реплики юнитов и прочая устная речь не только не раздражают, но и приятны на слух.

Что немаловажно, локализаторы уделили большое внимание составлению мануала, который вы сможете обнаружить в папке с установленной игрой. Руководство пользователя, реализованное в удобном html-формате, несет в себе уйму полезнейшей информации, которая пригодится не только начинающим виртуальным полководцам, но и более-менее опытным в жанре 4Х-стратегий геймерам.

Почти идеальная локализация отличной игры. Жаль, вышла она, русифицированная версия Sins of a Solar Empire, с довольно ощутимой задержкой.

***Оценка игры: 7,0***
***Оценка локализации: 8,5***

**Павел "barney" Брель**

# НЕДОРОГО И СЕРДИТО



### Беспроводной игровой руль от Logitech

Logitech анонсировала выпуск нового беспроводного игрового руля в монолитном блоке — Logitech Driving Force Wireless для PlayStation 3. Этот руль отличается простой установкой и удобным хранением, а также имеет моноблочную конструкцию, включающую в себя раскладную подставку на колени, благодаря чему обеспечивается исключительный реализм вождения в любой игровой обстановке — сидя на диване, в кресле или даже на полу.

Моноблочная конструкция руля Driving Force Wireless обладает всеми необходимыми возможностями, включая средства управления для газа, тормоза и переключения передач, а также для навигации по меню. Кроме того, в этом игровом руле используется беспроводная технология связи на частоте 2,4 ГГц, обеспечивающая управление на расстоянии до 10 метров без каких-либо задержек реакции.

Руль Driving Force Wireless отличается удобством использования благодаря отсутствию соединительных кабелей. Для начала игры достаточно просто подключить USB-приемник и сетевой шнур, запустить компьютерную игру, отрегулировать подставку на колени для комфортной игры и начинать автогонки. При этом не требуется никаких дополнительных работ по установке или сборке. После игры руль легко убирается для хранения; USB-приемник размещается в специальном отсеке.

Игровой руль Logitech Driving Force Wireless Force feedback Wheel ожидается в продаже в США и Европе в начале августа.



### Клавиатура для игровой приставки Wii

Чтобы обеспечить возможность общения с друзьями и близкими с помощью игровой приставки Wii, Logitech представила новую беспроводную клавиатуру Logitech Cordless Keyboard for Wii с лицензией от Nintendo, которая является помощником в компьютерных играх с функцией чата при работе через Интернет. Эта новая клавиатура имеет компактный и тонкий дизайн и использует технологию беспроводной связи на частоте 2,4 ГГц.

Logitech Cordless Keyboard for Wii имеет специальные системные клавиши, например Zoom In/Out (Увеличить/Уменьшить), Forward/Back (Вперед/Назад), Quit (Завершить) и ОК, которые облегчают работу с игровой консолью и помогают общаться с друзьями, просматривать интернет-сайты и отправлять электронные письма.



Клавиатура обладает светлой полированной отделкой и элегантным внешним видом, органично сочетаясь с изящным и стильным дизайном игровой приставки и пультом управления Wii. Чтобы обеспечить удобство набора текста, основные клавиши в этой клавиатуре полноразмерные. Вместе с тем ее компактный и изящный дизайн отличается достаточно малыми размерами для комфортного использования в домашней обстановке (например, ее можно удобно разместить на коленях).

Клавиатура Logitech Cordless Keyboard for Wii проста в настройке и хранении. Достаточно подключить мини-приемник к игровой консоли — и клавиатура готова к работе. После завершения работы мини-приемник закрепляется на тыльной стороне клавиатуры.

Logitech Cordless Keyboard for Wii ожидается в продаже в США и Европе в начале августа.

# НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

## АНОНСЫ

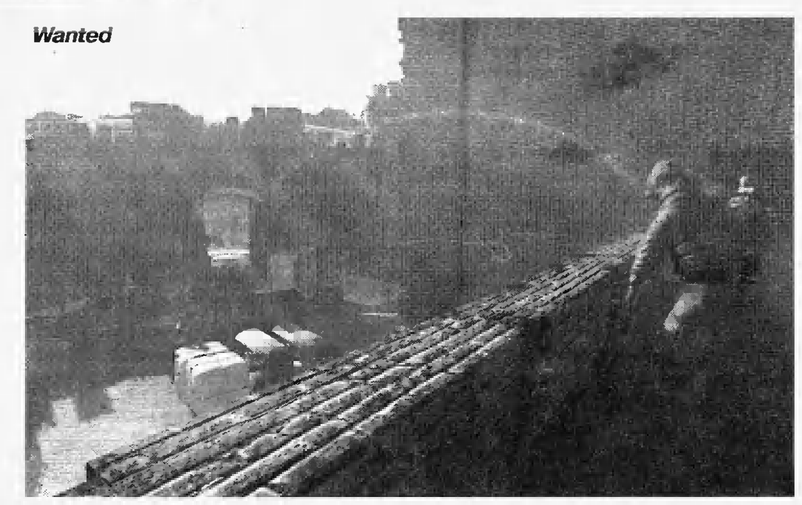
### До самого ада и обратно

Верный мотоцикл, заводной рок и лента хайвэя, убегающая за горизонт, — вот она, байкерская романтика. Все это собирается перенести на экраны телевизоров и мониторов компания Deep Silver, анонсировавшая недавно игру **Ride to Hell**.

Действие "байкерского" тайтла развернется в 1960-х годах прошлого века, когда банды лихих мотоциклистов колесили по всей Америке и вступали в жестокие битвы друг с другом. Во главе одной из таких банд разработчики Ride to Hell (игру делает одна из внутренних студий Deep Silver) и поставят игрока. Стоит учесть, что тайтл создается не для детских глаз и ушей — ожидаются драки, погони и перестрелки, перемежаемые долгими путешествиями на мотоциклах и шумными попойками в придорожных барах.

Выйдет Ride to Hell во втором квартале 2009 года на PC, Xbox 360 и PlayStation 3.

Wanted






### Анонсирована PC-версия The Last Remnant

Большие мастера в создании красивых миров и захватывающих сюжетов, кудесники из студии Square Enix сообщили, что их новая работа — **The Last Remnant**, игрушка в жанре RPG — совершенно точно почтит своим присутствием и персональные компьютеры. О самой игре на данный момент известно не особенно много, однако трейлер, показанный на E3, обещает проработанный виртуальный мир, а также вдоволь магии и сражений — в общем, все, за что мы так любим работы "эниксов". 20 ноября The Last Remnant порадует владельцев консолей, а вот о дате релиза PC-версии пока ничего не известно.

### Telltale представляет новый ситком

Мастера по созданию "эпизодических" игрушек из Telltale Games объявили о намерении запустить новый сериал, на этот раз — о звездах кино и телевидения, пластилиновой парочке Уоллесе и Громите. Грядущий интерактивный сериал уже получил название **Wallace and Gromit Grand Adventures**. Никаких подробностей об игре пока не известно, однако, вспоминая предыдущий ситком Telltale Games — Sam and Max — можно не сомневаться, что уж с юмором-то в новой игре точно будет полный порядок.

Wallace and Gromit Grand Adventures

### Еще один The Witcher

CD Projekt объявила о релизе браузерной RPG во вселенной The Witcher. Проект The Witcher: Versus ориентирован на поединки между живыми игроками. На выбор предлагается три класса героев — "Волшебник", "Ведьмак" и "Пугало". Выбираем подходящего файтера и идем в бой. В битвах разрешается использовать мечи, магию, стальные когти аля Фредди Крюгер и еще многое другое. Побеждая, игроки, как водится, получают опыт и деньги, с помощью которых можно прокачивать подконтрольных персонажей, изучать новые приемы и покупать новое оружие. Разработчики особенно гордятся тем, что анимация персонажей в The Witcher: Versus создана с применением технологии motion capture, а битвы героев сопровождаются красивыми визуальными эффектами. The Witcher: Versus абсолютно бесплатна. В бой можно вступить на официальном сайте проекта — http://versus.thewitcher.com.

### Опасная игра

Wanted ("Особо опасен"), голливудский дебют Тимура Бекмамбетова, в скором времени обзаведется интерактивным сиквелом — о разработке игры по фильму отрапортовала студия GRIN (кстати, именно они делают и грядущий Bionic Commando). По жанру **Wanted** будет шутером от третьего лица, причем разработчики собираются перенести в игру главные козыри экшен-сцен из кинофильма — замедление времени (чем людей, видавших Max Payne, уже не больно-то удивишь) и возможность изменять траекторию полета пуль (интересная идея, любопытно только, как она будет реализована). О сюжете Wanted девелоперы не сильно распространяются, однако уже известно, что действие игры будет разворачиваться после событий кинокартины. Ну а на полках магазинов PC- и консольные версии проекта должны появиться до конца года. И скорее всего переносом релиза игры нас GRIN огорчать не будет, поскольку разработка Wanted ведется еще с начала 2007 года.

## ДАЙДЖЕСТ

### В хоккей играют настоящие мужчины

Пусть даже это хоккей виртуальный, как, например, игрушка NHL09, о которой недавно подробно рассказала Electronic Arts. Как и в последней игре футбольной серии FIFA, в новой NHL появится режим Be A Pro, в котором игрок сможет взять под свой контроль отдельного хоккеиста и сделать из него настоящего Короля льда. Также ожидается масса новых финтов клюшкой, больше драматических моментов в игре и серьезно улучшенная анимация персонажей. А для ностальгирующих геймеров будет предусмотрен режим NHL09, в котором за управление отвечают всего две кнопки — такой вот привет из прошлого века, когда трава была зеленее, а игрушки — душевнее. Релиз NHL09 запланирован на сентябрь.

### Новое приобретение Ubisoft

Многие современные маститые игры уже совершенно не кривя душой можно именовать термином "интерактивное кино". Будь то ураганный военный аттракцион под названием Call of Duty или фантастический триллер а ля "Матрица" (Fahrenheit) — если интерактивное кино получается по-настоящему интересным, реакция большинства геймеров одинакова — они охотно расстаются с деньгами и требуют продолжения. Отчетливо осознавая это, крупные издательские компании всячески стараются усилить кинематографичность своих проектов. Наиболее свежий пример — Ubisoft, совсем недавно прикупившая монреальскую студию Hybride Technologies. Нужно отметить, что "Гибриды" до сей поры занимались созданием спецэффектов для кинокартин, в частности, они работали над фильмами "Город грехов" и "300 спартанцев". "Авось и нам пригодятся",- решили юбисофтовцы и потратили денежки, дабы в будущем использовать талант сотрудников Hybride Technologies при создании новых "виртуальных радостей" и еще больше приблизить игры к самому настоящему киношному уровню. Над чем именно будет работать Hybride Technologies в ближайшее время, пока не сообщается.

### Crytek купила новую студию

Создателей красавца-Crysis можно поздравить с очередной покупкой, ведь Crytek на днях приобрела болгарскую Black Sea Studios. (Нам эти софийские разработчики известны по недавно зарелизившейся RTS WorldShift). После покупки студия была переименована — теперь болгары будут создавать игры под маркой Crytek Black Sea.

### "Электроники" под следствием

Electronic Arts все никак не может наложить лапу на свободолюбивую Take-Two. Новым препятствием стала американская Федеральная Торговая Комиссия, внезапно проявившая нешуточный интерес к настойчивым "электроникам". "Нужно установить, не нарушаете ли вы своими притязаниями антимонопольное законодательство" — примерно так прокомментировала свои действия ФТК, попросившая EA отцепиться от предмета ее воздыханий по крайней мере до 21 августа. К тому времени Федеральная Торговая Комиссия намеревается досконально изучить ситуацию и в итоге вынести вердикт, в котором признает законность (ну, или же незаконность) сделки.

### Выгодная сделка

Издательство 1С можно поздравить с крупной покупкой, ведь в прошлом месяце оно разорилось на приобретение компании "Бука". Стоит сказать, что общие "детишки" у двух компаний уже были и раньше, поскольку 1С мастерила некоторые свои проекты совместно с "Букой". Однако только теперь эти известные издатели решили официально "породниться". Хотя, "породниться" — это, пожалуй, громко сказано, поскольку полное слияние издательских домов все-таки не предусмотрено. Не исключено, что каждая из компаний продолжит выпускать игровые тайтлы под своим лейблом. Впрочем, и новые совместные проекты также не исключены.

### Dead Space спешит к релизу

А все-таки, мир не без добрых людей. В то время как кое-кто (не будем показывать пальцем) переносит премьеры грядущих игровых хитов на месяцы и даже годы в будущее, доводя и так измотанных ожиданием поклонников до белого каления, находятся и люди, поднимающие настроение любителям виртуальных развлечений маленькими радостями. К числу таких людей можно отнести и разработчиков игры Dead Space — долгожданная смесь шутера и survival horror выйдет, как оказалось, не 31, а 21 октября. Не новость, а самый настоящий бальзам на раны страждущих.

### С консолей — на PC

FlatOut и Silent Hill — что общего может быть между этими двумя игровыми сериями, между удалым рэйсингом и леденящим кровь в жилах ужастиком? На самом деле, нечто общее все же есть — последние эпизоды обоих сериалов были изначально анонсированы для консолей, однако впоследствии навострили лыжи на PC. Правда, PC-версия Silent Hill: Homecoming поступит в продажу только 30 сентября, тогда как "компьютерный" FlatOut: Ultimate Carnage уже можно искать в магазинах — игра вышла 1 августа.

### Иногда они возвращаются...

Во вселенной Star Wars ожидается пополнение, которое вовсю мастерят BioWare и LucasArts. Пополнением этим будет онлайновый проект из знаменитой игровой серии Knights of the Old Republic. Официально игра, правда, еще не анонсирована, однако Джон Ричителло, представлявший EA на прошедшей E3, проболтался, что "рыцари онлайновой республики" уже находятся в разработке.

## РЕЛИЗЫ

| Игра | Жанр | Объём/дата | Издатель в мире/СНГ | Разработчик | Рейтинг* |
|---|---|---|---|---|---|
| **УЖЕ ВЫШЛИ** | | | | | |
| Алмазный меч, деревянный меч | Экшен от третьего лица / ролевая игра (action / RPG) | (н/д) | 1С | Primal Software, Quant Games | - / - |
| Devil May Cry 4 | Экшен от третьего лица (TPA) | 8000 MB | Capcom / 1C | Capcom | 76,6% (9) / 7,0 |
| Space Chimps | Аркада | 2100 MB | Brash Entertainment | REDTRIBE | - / - |
| Rail Simulator: The Isle of Wight | Симулятор железной дороги | (н/д) | Rail Simulator Developments | Rail Simulator Developments | - / - |
| World War 2: Road to Victory | Пошаговая стратегия (TBS) | (н/д) | Matrix Games | IQ Software | - / - |
| FlatOut: Ultimate Carnage | Аркадный автосимулятор | 3900 MB | Empire Interactive / Бука | Bugbear Entertainment | - / - |
| Hunting Unlimited 2009 | Симулятор охоты | (н/д) | ValuSoft | SCS Software | - / - |
| Зона: Злоключение строгого режима | Квест | (н/д) | Акелла | Студия "Парус" | - / - |
| American McGee's Grimm | Аркада, приключение | (н/д) | Turner Broadcasting System | Spicy Horse | 80,0% (1) / - |
| **ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ** | | | | | |
| Premier Manager 09 | Симулятор футбольного менеджера | 15 августа | ZOO Digital Publishing | ZOO Digital Publishing | - |
| Shattered Suns | Стратегия в режиме реального времени (RTS) | 19 августа | Clear Crown Studios | Clear Crown Studios | - |
| Penumbra: Requiem | Приключение | 27 августа | Paradox Interactive / 1C | Frictional Games | - |
| Mercenaries 2: World in Flames | Экшен от третьего лица (TPS) | 31 августа | Electronic Arts | Pandemic Studios, LTI Gray Matter | - |
| S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо | Экшен от первого лица (FPS) | 29 августа | Deep Silver / GSC World Publishing | GSC Game World | - |
| Space Siege | Экшен от третьего лица / ролевая игра (action / RPG) | 26 августа | Sega / Софт Клаб | Gas Powered Games | - |
| The Sims 2: Apartment Life | Симулятор жизни, дополнение | 26 августа | Electronic Arts | EA Redwood Shores | - |

** Сводный рейтинг приведённых в таблице наиболее популярных (по количеству "хитов" на nforce.nl) релизов по данным сайта gamerankings.com на момент сдачи материала, в скобках указано количество источников из игровых СМИ. Через слэш приводится пользовательский рейтинг по данным gamerankings.com на 31 июля, в скобках — количество проголосовавших. Для российских проектов указывается рейтинг пользователей сайта AG.RU (в скобках — количество проголосовавших).*

## ЗАДЕРЖИВАЮТСЯ

### "Братья по оружию" запаздывают

Поклонники WWII-шутеров уже начали активную подготовку к десантной операции Market Garden, которая намечалась на 26 августа сего года, как вдруг от Ubisoft поступили печальные новости — релиз проекта Brothers in Arms: Hell's Highway, посвященного как раз этой самой Market Garden, задерживается почти на целый месяц. С 26 августа дата выхода игры перенесена на 23 сентября, так что повоевать с немецкими солдатами на территории Голландии получится только в начале осени, и никак не раньше. В качестве небольшого утешения фанатов Ubisoft рассказала в двух словах о коллекционном издании игры — как выяснилось, в него, помимо диска с Brothers in Arms: Hell's Highway, войдут комикс по мотивам проекта, фигурка бравого американского десантника и карта операции Market Garden.

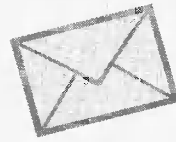
### Splinter Sell: Conviction не торопится в магазины

Бородатый Сэм Фишер, скрывающийся от преследователей в толпе прохожих, в одиночку противостоящий всей Системе, ни в какую не желает светить свое лицо. По крайней мере, не желает в ближайшее время, потакая прихотям издательства Ubisoft, которое в последние недели что-то чересчур увлеклось переносами релизов. И теперь Splinter Cell: Conviction выйдет только в 2009, или даже, не приведи Господь, в 2010 году. Неужели игра настолько сырая, что над ней еще год нужно работать? Чует наше сердце, что-то тут не чисто.

# НАША ПОЧТА

**Приветствую на вечно черно-белых страницах "Нашей почты", где, как всегда, много букв. Пробираясь между топями банальностей и флеймовыми извержениями, всячески стараясь не упасть в провалы предвзятости и необъективности, мы очередной раз будем рассуждать о виртуальных развлечениях, о нашей бумажной осязаемой газете и обо всем огромном окружающем мире. Иногда кажется, что три главные мишени ваших писем — мир, газета и игры — движутся по кругу, то подставляясь под обстрел, то уходя в тень. С ноября по февраль — время громких релизов, и мы изо всех сил промываем кости играм, выбираем лучшую, критикуем непонравившиеся. Потом тема игр закатывается, и до июля наступает пора говорить о мире: про жадных разработчиков, игроманов-одноклассников, ушедшее прекрасное вчера. С исхода лета и до предновогоднего ажиотажа — время рефлексии. Исхудавшую за время всемирного отпуска газету, вы, дорогие читатели, пинками и советами пробуждаете к жизни.**

**Итак, вратарь Ануриель готов принимать удары. Три, два, раз, начали!**



***Инквизитор***
***Алесь Савчик***

Должен пояснить, что приветствие Алеся не дошло до "НП" и уехало на одном конвейере с деловыми предложениями на стол редактора. Но оно было — не сомневайтесь.

***После того вала критики, которые авторы "ВР" обрушили на Mass Effect, надо было, чтоб ктонибудь дал действительно альтернативное мнение об игре — а то если вы и так раскритиковали игру, зачем ее критиковать еще больше?***

***Начнем с того, что по вашей рецензии видно, что вы, как и другие буржуйские рецензенты, играли в Mass Effect только на Windows Vista. Как же вы могли забыть, что у нас в стране на большей части компьютеров до сих пор стоит XP? И не было бы в этом никакой разницы, если бы разработчики, портировавшие Mass Effect на компьютеры (это, кстати, Demiurge studio, о которой вы, почему-то не упомянули), отнеслись к бета-тесту на XP серьезно. Но на XP играть в Mass Effect практически невозможно — на тестовом компьютере с 2.7 ГГц процессором, 2 Гб оперативной и 512 Мб видеопамяти игра сначала вообще не запустилась. После обновления драйверов и переустановки игры на диск с файловой системой NTFS Mass Effect заработал, но только в оконном режиме, а через десять часов игры на самых низких настройках графики начал перезагружаться каждые пятнадцать минут. Вывод — в Mass Effect на XP играть пока что невозможно. Если же вы уже потратились на Mass Effect, и у вас стоит только XP, тогда либо ждите патча, либо ставьте Висту (можно и не снося XP, параллельно).***

Последний год я использую для игр только Windows Server 2003. По производительности эта система не уступает XP и обходит Vista в среднем в 2 раза. Кроме того, в отличие от XP она гораздо дольше сопротивляется разным издевательствам вроде постоянной установки/удаления программ, эмуляторов, кряков и "защит" StarForce. Несколько раз ставил себе игры, которые, по общему мнению, страшно глючат (Gothic 3, Hellgate: London, Legend: Hand of God), и на моей системе они работали очень и очень стабильно. Словом, рекомендую каждому геймеру.

Файловая система Fat32 на винте ассоциируется у меня с тараканами в системном блоке. Ей пользуются только люди, которым совершенно плевать на то, как работает их компьютер, как скоро он сломается и как часто будет глючить. Наглядный пример: сегодня игры "весят" до 30 Гб (Mass Effect — 12 Гб), а Fat32 не работает с файлами, размер которых больше 4 Гб. Каменный век, иначе не скажешь.

Перешли на NTFS, обновили драйвера? Уже шаг к свету. Теперь удалите вирусы, выкиньте лишние фоновые процессы, дефрагментируйте диск, почистите реестр — и проблемы с играми вдруг куда-то пропадут. А чтобы через 10 часов работы компьютер не начинал постоянно перезагружаться, откройте корпус и пропылесосьте видеокарту — она уже перегревается и вот-вот сгорит. То же самое с винчестером: в августе падают не только звезды.

***А вот на тестовом компьютере с 2.3 ГГц процессором, 1.5 Гб оперативной и 256 Мб видеопамяти, но с Вистой игра пошла в полноэкранном режиме, на средних настройках и с динамическими тенями, и за все 50 часов, потраченные мной на прохождение, игра ни разу не вылетела, перезагрузилась или выкинула синий экран смерти. Ну а что — надо ж было продвигать Висту, а на пользователей XP начхать, пусть мучаются.***

Надо же, 50 часов проходить игру в режиме Non Stop! Я восхищен. Однако зная, что прохождение Mass Effect занимает не более 45 часов, подозреваю, что 5 часов все же ушло на сон.

***Но давайте перейдем к самой игре. Итак, посмотрим, в чем вы обвинили Mass Effect.***

***Плагиат? Помилуйте, но раз так, то в плагиате можно обвинить и TES, и Готику, и много еще кого. В том же TES сюжет тоже о спасении мира героем — так почему вы придираетесь к Mass Effect'у? Если так относиться к играм, то почти все RPG, которые вышли за прошедший год или два, — все клишированные и банальные.***

Помилуйте, никакого плагиата! Только заимствование чужих идей. Недостаток Mass Effect в отсутствии своих идей, это немного другое.

***А ведь в Mass Effect'е не особо важно, что сюжет клиширован — намного важнее то, КАК он подается игрокам. И именно подача сюжета — это главное достоинство игры. На данный момент в Mass Effect'е лучшая из всех виденных мною (а за 10 лет я видел немало игр) систем диалогов. После прохождения у меня возникло ощущение, что я посмотрел интерактивный фильм, зачем-то разбавленный RPG-мишурой.***

***Вот именно — RPG-мишурой. Ваша главная проблема в том, что вы зачем-то ожидали от Mass Effect'а какой-то совершенно ненужной здесь глубины RPG-составляющей игры. Почему вы не можете понять, что разработчики здесь и не ставили себе цели создавать эту глубину. Да и зачем она тут, если игра довольно короткая для RPG?***

***Похожая ситуация и, как вы выразились, с "радостью от прокачки". Да каким боком она вообще тут нужна?***

Да и зачем вообще обещать людям игру, а тем более RPG? Ведь могли же снять первоклассный фильм. Недавно в "НП" было письмо о средней игре, вместо которой разработчики могли написать хорошую книгу. Также недавно свет увидел убожество "Правда о девятой роте", и тоже многие говорили, что "это хорошая вещь, просто это не игра". Ну не игра так не игра, читайте рецензии в неигровых изданиях, может там оценка будет выше.

***Следующая ваша претензия — это малая продолжительность игры. Во-первых, вы слышали про поговорку "Краткость — сестра таланта"? Я считаю малую продолжительность игры только плюсом — Mass Effect просто не успевает надоесть. Ну а во-вторых, вы хотя бы смутно представляете, сколько сил ушло, чтобы вот все это реализовать?***

И к чему эти затраты сил? Уменьшили бы игру еще вдвое, стали бы еще талантливее.

***По поводу экипировки у вас тоже есть претензии — "слишком простая", видите ли. Вопрос: ну а если бы разработчики и поназывали номерные улучшения по-другому (например, не "Медкомплект 3", а "Медкомплект от доктора Айболита", не "Увеличение калибра 9", а "Увеличение калибра от компании СуперРужья"), то было бы лучше? Да игроки бы просто утонули в огромном количестве различных названий, которые не помогают, а только путают.***

Почему же в других играх сложные названия никого не путают? Почему в Diablo 2 "Метеоритный Сияющий Длинный Лук Луны" не назвать просто "Лук 15673"? Наверное, потому, что два лука в Diablo 2 можно сравнивать часами, решая, какой из них лучше одеть. А вот в Mass Effect "Медкомплект 3" очевидно лучше, чем "Медкомплект 2": там же три, а тут только два! Кстати, на этом отличия заканчиваются.

***Еще Антон Жук посетовал на "богомерзкий интерфейс". Не знаю, что он там нашел богомерзкого, но после тех нагромождений, которые я видел в TES (и некоторых других ролевых играх), мне интерфейс Mass Effect'а показался удобным. И что вы подразумевали под нелепыми врагами? Ничего особенного, обычные враги...***

Ну, тупые враги — дело, и правда, обычное. А вот интерфейс — это нечто сверх: то ползунки клавиатурой не двигаются, то мышью по кнопке не нажать. В меню характеристик не работает быстрая кнопка перехода в рюкзак: нужно вначале вернуться в игру, а потом нажать "I". Зато журнал заданий так дружит с персональной картой, что открывается по любому клику. Но на карту "Нормандии" это не распространяется — не можешь вспомнить, в какую звездную систему лететь, — наблюдай лишних два раза "Loading...". Сохранения нельзя переименовать, и к ним не прилагаются скрины. Попробуй угадай, что таится за словами "Цитадель 45"! Это только небольшая выборка из длинннющего списка.

Хотя идеал недостижим: интерфейс может быть еще хуже.

***Ну и последняя ваша претензия — к локализации. Какая еще "кривая и недоделанная"? Вопрос: а на какой черт вам так далась это русская озвучка? Актеры играют просто отлично, а я боюсь представить, какого качества будет игра русских актеров. Честно говоря, я очень часто беру у друзей пиратские игры (работа не позволяет помогать пиратам) просто потому, что мне больше нравится играть в игры с оригинальной озвучкой — очень часто переводы на русский язык бывают намного хуже их по качеству.***

Плохая локализация — это когда фразы не помещаются на экран, когда среди фраз встречаются комментарии переводчиков, типа "Не уверена, что правильно поняла это". Когда выбираешь фразу "я сдам оружие", а Шепард вместо этого говорит: "Никто не заберет у меня оружие!" Когда на чистом английском актер говорит "Хирасима", а субтитр выдает "Нагасаки". Но самый длинный гвоздь в крышку гроба поделки 1C/Snowball забило недавно вышедшее мини-дополнение "Bring Down the Sky". Оно просто не ставится на русскую официальную версию, не отличает ее от пиратки.

В то же время у издания от 1С, как я говорил в обзоре, есть важное преимущество: в нем обезврежены многочисленные "мины" защиты от копирования. К ним относится не только отвратная активация через Интернет, но и неработающая в пиратках карта Галактики и другие подводные камни.

Но когда знаешь, что на счету Snowball есть такие образцы перевода текста, как Europa Universalis 3, и такие шедевры озвучения, как Gothic, локализация Mass Effect вызывает массу недоумения.

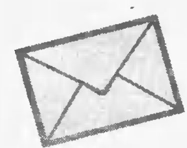
***Радости:***
***Свобода действий***
***Лучшая на сегодняшний день система диалогов***
***Превосходная озвучка и музыка***
***Интересный и захватывающий сюжет***
***Урезанность ненужных вещей (сбор лута с погибших врагов, "игра ради прокачки" и т.д.)***
***Отличное использование мощностей Unreal Engine 3***
***Неплохая экшн-часть***
***Атмосфера настоящей космооперы***

***Гадости:***
***Некоторым может не понравиться RPG-составляющая игры***
***Обилие проблем при игре на Windows XP***
***Побочные задания все же довольно однообразны***

***Оценка: 9.0***
***Вывод: Если вы считаете игры искусством и играете в них не только, чтобы просто "погуляться" (и если у вас стоит Windows Vista), то в Mass Effect вам надо играть в обязательном порядке. Захватывающий сюжет, превосходная озвучка и "то самое" чувство возможности сильно повлиять на события игры — все это оставляет только хорошее впечатление. И пока что Mass Effect — главный претендент на звание игры года.***

С последней фразой согласен полностью.

Внимательный читатель, думаю, давно понял, почему этот обзор не попал в "Свою колокольню". Именно потому, что это не обзор игры, а обзор обзора. Надеюсь, такая работа над ошибками сделает понятней как оценку Mass Effect, так и некоторые другие оценки нашей газеты.



***Кирилл Гилев,***
***Минск***

***Здравствуйте, Марина и Anuriel. Мое письмо, к вашему большому сожалению, не несет в себе хоть сколько-нибудь позитивной или креативной информации, и рубрику "Наша почта" оно не освежит, тем более не украсит, а вот просто почитать, я думаю, вам будет интересно. Итак-с, начну.***

Добрый день, как от меня, так и от всех, кто работает над газетой.

***Ваша газета неуклонно продолжает развиваться. В плане оформления, подборки рубрик, авторского мастерства. Но равно с этим абсолютно с одинаковой скоростью регрессирует рубрика "Наша почта". Мои зимние скромные потуги в лице нескольких писем возымели кое-какой успех (признаю), но в конечном счете все возвращается на круги своя. Но давайте обо всем по порядку.***

Наконец-то долгожданная критика и мне перепала.

***В последнее время я стал чуть более внимательно присматриваться к письмам, затрагивающим 2-ю мировую войну в играх. И что характерно, кругом недовольства. Мол, почему американцы не уделяют советской армии должного внимания, ведь мы настоящие победители в войне, к тому же миссии в играх приукрашиваются в сторону союзных войск и т.д. и т.п. Далеко ходить не надо. Что-то похожее было в одном из писем за апрель 2008 года. Ну, здесь все просто. Во-первых, их игры в большей степени рассчитаны на свой рынок, а так как американцы как никто — патриоты своей страны, то большинство игроков у них, я думаю, даже не играет за советскую армию. Уж лучше они сыграют за немцев, но против русских. Чтобы там не говорили, а русских там до сих пор особо не любят.***

***Ну а во-вторых, нужно же хоть как-то вдалбливать американцам информацию о том, какие военные операции проводились союзными войсками в годы 2-й мировой войны... Теперь что касается приукрашивания. В играх с постсоветского пространства тоже ляпы случаются (игры типа Ubersoldier в расчет не берутся). Так вот, в игре "В тылу врага" была миссия, где необходимо было освободить "Катюшу". Но тут глубоко копать не надо. Уже неоднократно в нескольких источниках упоминалось, что 1-я "Катюша" была захвачена немцами уже в августе 41-го. А к осени захват советских эрсов для немцев уже стал обычным явлением. (Хотя есть ветераны, которые до сих пор думают, что войну СССР выиграл только благодаря "Катюшам"). Так что здесь полный ляп...***

Ну, это почти и не ляп! Вот "Блицкриг 2" на перлы богат, даже разработчики со смехом вспоминают. В этой игре прокачанные спецназовцы могут превращаться в свиней, собак и даже в танки. А потом эта звериностальная компания спокойно гуляет по вражескому лагерю, причем строем, и даже может засесть в окопе. Но еще круче, когда какую-нибудь свинью дизайнеры случайно записывали в ряды фашистов (очевидно, не заметив разницы). Завидев русского, это животное начинало панически искать оружие, а не найдя его, "вешала" игру. Находчивые разработчики решили проблему, раздав каждой свинье пистолеты "Люгер" без патронов. А собакам, чтобы могли кусаться, дали оружие "острые зубы" и 10000 патронов к нему. Словом, хорошо, что не нам через игры вдалбливают историю.

***А вот если бы ребята из украинской команды в своей игре сделали миссию за своих соотечественников "Сожги Хатынь", вот тут-то они попали бы в самую точку.***

Вот тут бы они попали под статью "Разжигание расовой, национальной или религиозной вражды или розни", и, кстати, напомню вам, что в Беларуси такая статья тоже есть.

Да, некоторые источники утверждают, что Хатынь сжег батальон, сформированный в Киеве из числа советских коллаборационистов. Почему для этой цели не сгодились немцы или наши, белорусские предатели? Вполне вероятно, фашистам хотелось посеять вражду между белорусами и украинцами. И похоже, кое-кто на фашистский обман клюнул.

***Но вы правы, мое письмо совсем не об этом должно быть. Хотя в апрельском номере другой автор в "НП" меня просто поразил. Тот, который требовал больше реалистичности от игр, касающихся все той же самой 2-й мировой.***

***Он вообще хоть сам понимает, чего он хочет от игры? Хотя я бы очень хотел посмотреть на то, что он просит. Представляю, повел он свои Т-34 в атаку, а "Тигры" через всю карту их расстреливают. Пока Т-34 войдут в дистанцию своего выстрела, мало кто останется в живых.***

Загрузят сейвы...

***Да и ремонта автор просил, чтобы приближенного к реальному. Вот подождал бы часик реального времени, пока его ремонтники будут возиться с поврежденной гусеницей. Больше бы не писал таких глупых писем. Хотя в душе у меня тоже теплятся некоторые мыслишки о добавлении реализма в военных стратегиях. Вот, например, я бы очень хотел, чтобы в "Блицкриге" при появлении поздних моделей (внешне похожих на Тигры) Pz-IV, русские солдаты в страхе кричали бы "Тигры! Тигры наступают!" Или в момент зати-***

***шья нет-нет, да и какой-нибудь солдат попытался бы дезертировать...***

Командовать до смерти напуганными солдатами ничуть не легче, чем вести танк под обстрелом. И там и тут: не справился с задачей — смерть, справился — непонимание потомков. Нам же геройства на войне хочется. Пусть другие дезертируют и кричат в страхе, а мы за бронированным стеклом монитора ничего не боимся! И не надо кривляться, мол, уж я-то знаю, как на самом деле все страшно. Как на самом деле, знают только те, кто был на войне.

***Но вы в очередной раз правы, мое письмо совсем не про это должно быть. А вот про что.***

***Прочитал я в №6-2008 "Виртуалки" рубрику "НП" и ахнул. Буквально нечего читать. Из 8 писем ровно половина — "снова в школу". Dasha (та самая, которая знает многих игровых монстров в лицо) в очередной раз пытается нам доказать, что женщина тоже геймер. Мое личное мнение, что женщина-геймер — это то же самое, что и женщина-водитель. Со стороны прикольно, но всерьез никто не воспринимает (единичные исключения не в счет). Далее некто logan снова пытается взбудоражить общественность темой PC vs консоль (не приведи Господь, только все утихло). И. Шиманов на пару с Изгнанником выступают в роли очередных зануд. "Вот раньше игры были..." Хотя на страницах "ВР" неоднократно говорилось, что это не трава была зеленее, мы были моложе. Nickky с этим безуспешно боролся, потом его дело продолжил Anuriel и тоже пока безрезультатно.***

Я не борюсь с читателями, я на них работаю. Всего лишь комментирую, отвечаю на вопросы, проясняю непонятности. Конечно, новые темы я очень люблю — их и читать интереснее, и комментарии получаются намного удачнее. Но таких писем катастрофически мало, зато размышления на старые и вечные темы валят валом. Значит, не надоели эти темы, значит, недостаточно затерты. И кто я такой, чтобы с этим фактом спорить?

***Особенно мне кажутся неактуальными письма псевдо-старичков, с ностальгией вспоминающих, когда все рубились в Dendy аж в 1998 году!!!!!!! (Было такое у вас письмо, где автор прятался на верхнем этаже, ожидая ухода родителей.) Мне иногда похожие персонажи тоже встречаются, убеждая меня, что "Герои 4" — это такая классика, что классичнее не бывает. Кстати, у вас была статья о Dendy, в которой автор все время эту приставку называл почему-то Dandy. Так вот и я, и Anuriel уже не раз говорили, что 1-ые игры в жизни, какие бы они ни были, оставляют в памяти самые хорошие впечатления... и причем на всю жизнь. А самая 1-я игра, в которую играешь — это шок! Это сплошное восхищение от всего и вся. А тем более, если игра и так является хитом, что почти всегда и бывает. Человек покупает компьютер и 1-ая игра, в которую он будет играть — это хит (по совету друзей, журналов, по общественному мнению). Купил в 1994 году — любимая игра на все времена — Doom 2, в 1995-м — C&C, 1996-м — Warcraft 2, 1997-м — Quake, 1998-м — Heroes 3. Мой сосед, будучи 10-летним юнцом, впервые сел играть за свой (только что купленный родителями) комп в 2003 году в Silent Hill 4. Папа просто хвастался новой видюхой с поддержкой шейдеров версии 1.3. И эта игра на мальчика такой эффект произвела, что даже сейчас он всем доказывает, что лучше и страшнее этой игры ничего нет. (Что касается меня, то я считаю лучшей игрой Ancient of war Sun Tzu. Ни во что подобное я до сих пор не играл. М-да, в 1988-1989 годах, когда я совсем юным колошматился в эту игру на ЕС в Доме Техн. Творчества на микрор. Восток-2, когда с помощью порядка 20 клавиш я управлял игрой, мышек тогда еще не было и умудрялся выигрывать всех комп. оппонентов, я чувствовал себя поистине величайшим из великих.)***



Первая игра — самая впечатляющая, и это правило номер раз. Но есть и правило номер два: каждый тянется к своему любимому жанру, и на этом пути все новое кажется лучшим, чем старое. Допустим, первая игра NFS: Underground — ей и первые овации. Но если в душе вы ролевик, то Titan Quest встретите с новым восхищением. Потом будет, например, Neverwinter Nights. И на ней цепочка оборвется, потому что ближе к идеалу только Игра мечты, которую сам бы написал, если бы мог, которой "ВР" наверняка поставит 11 баллов и которой никогда не будет. Отсюда, наверное, и стариковская тоска о деревьях, которые были выше, и Сникерсах, которые были шоколаднее.

***Еще в "НП" были письма ну совсем простые. Один хвалил, второй давал ссылки на книги, третий на рок-группу. Только Fantom666 был неплох. Ну, это постоянный пассажир вашей рубрики. И вот я уже подхожу к завершению своего письма. Основная моя идея была выступить с некоторой критикой Anuriel-я. Мол, из номера в номер разделывает под орех всех ребят, которые в сотый раз наступают на одни и те же грабли, а сам тут же вставляет в рубрику очередное точно такое же письмо... Но тут меня осенило. Марина! Марина Бирюкова!!! Вот кто подбирает письма в рубрику. Как же я не догадался сразу? Это же элементарно, Ватсон! А уже с отобранными письмами Anuriel вынужден сражаться. Увы, моя творческая злость сразу улетучилась. Ибо чего хочет женщина, того хочет Бог! (Именно поэтому Бог создал мужчину).***

У "Нашей почты" много тайн, и ткнув пальцем в небо, вы вряд ли попадете в истину. Сейчас, например, угадать не получилось: письма выбирает не Марина. А в этом предложении не сказано, кто выбирает письма и почему среди них так много "ну совсем простых". Потому что это не важно. Важное я повторяю много раз: пишите больше, пишите не как все и не о том, о чем все, не важно, о чем. Тогда "Наша почта" будет интересной.

***P.S. Конечно, вы придерживаетесь девиза "не нравятся письма, напишите лучше", но я не требую только хорошие письма, я прошу сократить до минимума муссирование одних и тех же тем годами. И если надо, то сократите на страницу рубрику, мол, из-за нехватки писем, во начнется тогда.***

В идеале нужно всю газету делать на лето в два раза тоньше, а под новый год — в два раза толще. Но вы ведь догадываетесь, что мы так не сделаем. =)

***На этом все. Спасибо за внимание. Пошел покупать июльский номер. Специально не покупал до написания письма, мало ли что.***

***Увидимся на ODNOKLASSNIKI.RU.***

Взволнованного читателя успокою: с Кириллом Гилевым ничего не случилось по пути в киоск. Но предосторожность не будет лишней: отправляясь за новым выпуском "ВР", прежде напишите письмо. Мало ли что. Увидимся на Anuriel.com.



***AnONim***

***Приветoss (не обращайте внимания — это мои личные причуды) всей редакции "ВР" и, понятное дело, почтенному почтальону Anuriel'у.***

Еще десяток причуд в приветствии — и я напишу диссертацию по психологии.

***Написать письмо меня подтолкнул произошедший со мной недавно случай, а также письмо некого Adler'a в июльском номере. Начну, пожалуй, с этого самого случая. Ни для кого не секрет, что вышла в свет локализация великого и ужасного Fallout'a. Вышли локализации всех трех частей отдельно и на одном диске вместе. Но речь пойдет не о проблеме вроде "где достать" (где достать и так понятно — в магазине), а о проблеме нынешних продавцов. Пришел я за этим самым злосчастным диском в этот самый злосчастный магазин (на всякий случай не буду говорить, в какой именно, дабы избежать антирекламы). Подошел к продавцу и задал банальный вопрос:***

***— У вас есть диски, связанные с Fallout'ом?***

***На что получил встречный банальный вопрос:***

***— Как-как? Flatout? (извеняйте, если неправильно написал)***

Как раз слово Flatout написано правильно, а вот в "извиняйте" у вас ошибка.

***После этого вопроса я испытал такой шок, какого не ощущал уже довольно давно. Неожиданно я почувствовал, как мое серое вещество медленно растекается по полу магазина от такого психологического удара. Ладно услышать подобное от своих друзей, но от геймера на пять или даже десять лет старше меня... Причем он действительно был геймером — у него это на лице было написано. После долгих объяснений на тему "что такое Fallout и с чем его едят" я покинул магазин. Там диск я не взял, нашел вторую часть (хоть что-то) знаменитой РПГ прошлого у друга.***

Сравните две похожие профессии: библиотекарь и продавец книжного магазина. Вроде и к тому, и к другому приходят люди, спрашивают книги, а он советует или не советует, подсказывает или сунет под нос каталог. Но у библиотекаря высшее образование, он пять лет изучал, какие есть в мире книги, и сдавал экзамены. От него услышать "А что это?", попросив "На ростанях", никак не ждешь. Продавец — другое дело. У него за спиной максимум месячные курсы и никаких проверок и экзаменов. Сегодня продает книги, завтра — диски с играми, через год — розы. Работает там, где выгоднее и удобнее. И даже если в списке его хобби числятся игры, то держать в голове каталог он не обязан.

***После этого я понял одно — не люди меняются, как утверждают многие, меняются игры и, на мой взгляд, у меня есть доказательство своей правоты. Этим доказательством являюсь Я. Мне 15 (да, уже 15, сразу заметно улучшение грамматики по сравнению с прошлым разом), т.е. я фактически являюсь представителем нового поколения геймеров. Несмотря на это, мне в разы интереснее играть в тот же Fallout, Diablo или StarCraft, нежели во всякие crysis'ы, hellgate: london'ы и т.д. и т.п. Все дело не в игроках и изменившемся у них взгляде на эталон игры, а в игроделах. Раньше большинство игр делали для того, чтобы в них было интересно играть, а сейчас главная цель разработчиков — это деньги.***

Здорово в 15 лет играть в Fallout, Diablo и StarCraft, по себе знаю. А во что будете играть через пять лет, когда Вечные хиты изучите до последнего бита? В десятибалльные "радиденежные" современные хиты (кстати, Crysis и Hellgate: London, по мнению "ВР", к ним не относятся) или в старинные середняки, обанкротившие альтруистов-разработчиков? Большинство почему-то предпочитает смотреть на новинки.

***Как писал Adler, каждый учился в школе и помнит уроки ИЗО. Цель любого ученика — получить хорошую отметку. Но наверняка же находились и те, кто хотел нарисовать что-то большее. Раньше игроделов, стремящихся к шедевру, нежели к деньгам, было больше, именно поэтому кажется, что современные игры хуже игр прошлого. Изменилось общество разработчиков и их взгляды на жизнь, а не общество геймеров. Хотя и оно претерпело изменение, суть осталась прежней. А суть в том, что хочется играть с интересом. Геймеры — это те же потребители, никому ведь не хочется употреблять в пищу прокисшее молоко за те же деньги, что и свежее? Такого мое личное мнение.***

***Досвидос (опять мои причуды...) Anuriel и каждый, кто отважился прочитать мое письмо (возможно, кому-то это письмо покажется криком души, а кому-то прокисшим молоком).***

Учитель ИЗО отложил в сторону груду детских работ и достал из стола альбом произведений Рафаэля Санти. "Почему Рафаэль работал за деньги, но рисовал лучше, чем мои ученики? — подумал учитель. — И если мои ученики так плохо рисуют, почему я так люблю свою работу?"

***P.S. Есть ли какие-нибудь новые сведенья о Fallout 3 и третьем аддоне NWN 2?***

Новые сведения есть, их много и с каждым днем становится все больше. В двух словах: оба релиза надвигаются, скоро будем играть. Наберитесь терпения или отправляйтесь на официальные сайты (fallout.bethsoft.com и www.atari.com/nwn2).

***"ВР", продолжайте в том же духе, желаю вам не присоединяться к тем, кого интересуют лишь деньги (только представьте прокисший номер "ВР").***

Лично меня в "ВР" интересуют деньги и письма читателей. Не будет второго — тут же прокисну. =)



***Pre_historik***

***Да не пожалеет Вотан эля для твоей чаши, Anuriel!***

Я поддерживаю отечественного производителя. Садись к нашему столу, Pre_historic, и рассказывай о жизни своей.

***Долго думал, омрачать ли свое письмо банальностями — да, видимо, придется. Читаю газету с девятого номера, и толстая пожелтевшая кипа изданий, уныло примостившаяся на пыльной полке, уже начинает подгнивать снизу. Давно хотел я осквернить набором символов "Нашу Почту", вот только руки не доходили, ибо лень. Да только почитал я последний выпуск и пришел к выводу, что ничем более, кроме как для убиения мух, газета мне послужить не сможет. Доколе, доколе, спрашиваю я вас, будем мы непотребство терпеть в творческом плане? Немедля сделайте "Чтиво", не то прокляну! Где искрометный юмор в обзорах, где душа в статьях? Хотя, да прихлопнет меня своей кувалдой Кузнец, порадовала книжная рубрика, затронул глубоко запрятанные струны души обзор "Реквиема по мечте". Но все же — мало! Посему требую большего.***

***Желаю дать совет мечтателям: ознакомтесь с сагой "Ведьмак" отличного автора и доброго человека Анджея Сапковского. Всем, для кого книга — неглубокая пещера и кто еще с этим произведением не ознакомился — читать! Не то прокляну.***

Если новый выпуск "Виртуальных радостей" запаздывает, знайте: мы читаем "Ведьмака", набираемся душевности для обзоров. Чтоб не проклянули.

***В недобром настроении остался я, узрев претензии кого-то-там (запамятовал) в прошлом номере к King's Bounty. Я не считаю "Легенду о Рыцаре" идеалом, но все же это добротная, красочная и душевная игра с приятными диалогами, юмор которых заставит улыбнуться бывалого циника, игра с незабываемой атмосферой, погрузившись в которую выбываешь из мира этак на недельку-другую. Как (?!) можно сравнивать ее с совершенно противоположной по стилистике игрой Disciples — уму не постижимо. Все равно, что равнять белое и кислое. Остальные претензии и вовсе не в счет — я проходил на самом высоком уровне сложности и четырех миллионов к десятому уровню насобирать, увы, не смог, хоть играл скрупулезно, выискивая все секреты. Так что творение, по моему мнению, заслуживает справедливо полученной десятки.***

***Разочаровал Mass Effect — к обзору почтальона мне добавить практически нечего. Bioware действительно погрязла в самокопировании, и страшно подумать, что будет с третьим KoTOR-ом.***

Попробую напугать еще сильнее: продолжение Knights of the Old Republic будет онлайновым. Вряд ли в онлайн перетечет зрелищность и поверхностность Mass Effect, но и в классическое манчкинство, думаю, Bioware не впадут.

***В общем и целом, главная идея моего письма — подходите к работе с душой! Знайте, вас читают разные люди, и многие из них, вроде меня, уже давно перестали приобретать газету для получения информации, они ее читают для удовольствия. Пока еще в "ВР" множество приятных глазу статей, но наметилась неприятная тенденция — стремление к краткости, обыденности и серости. Быть может, просто борода моя заиндевела от ворчания, но все же... В любом случае, спасибо за труды.***

Мы стараемся и на себя со стороны постоянно смотрим. Например, Ануриель пишет две статьи в месяц, а остальное в газете читает, как другие покупатели — в первый раз и для своего удовольствия. Так что все под контролем, старина.

***Всего хорошего на бумажном фронте, Anuriel!***

***P.S. Будете баклуши бить — прокляну!***

Доброго пути и всего наилучшего.

***

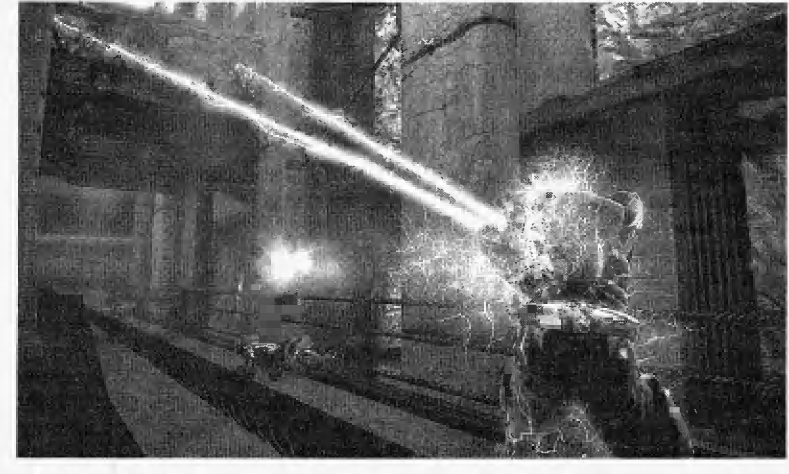
Мир большой и тяжелый, но его так хочется хоть чуть-чуть куда-нибудь подвинуть. Для этого нужна сила, упорство и... недовольство. Чтобы не засохнуть в безделье, мы должны быть недовольны окружающим миром — это первейший стимул к любому делу. Я рад был услышать вашу критику и надеюсь, что мои замечания вы тоже поймете правильно. До новой встречи, друзья.

**Anuriel (anuriel.vr@gmail.com)**

СВОЯ КОЛОКОЛЬНЯ

# Mass Effect

**Давным-давно, в далекой галактике... а точнее в 2007 году на консолях вышла некая Action/RPG. И возликовали приставочники, ибо была оная забава чертовски жгущей. Поклоняющиеся Великому и Ужасному PC грызли локти, а самые слабые даже усомнились в догматах веры. И вот, в июне 2008-го свершилось. Mass Effect снизошел на обетованную PC-землю.**





Оговорюсь сразу: искать различия PC и консольной версий ваш покорный не собирается, поскольку считает это дело зряшным хобби махровых ортодоксов. Аналогично дело обстоит и с высчитыванием полигонов, перечислением модных графических наворотов и прочими ТТХ. Поговорим лучше о самой игре. As is, так сказать.

Итак, конец XXII века, человечество осваивает Солнечную систему. И, как всегда в подобных байках, находит артефакт исчезнувшей 50 тысяч лет тому цивилизации протеян. Выкачав из находки все технологии, люди рвутся в Галактику, встречают братьев по разуму, воюют, мирятся и вступают в ООН вселенского значения. То есть предыстория стандартная, оригинальностью не блещет — подобное в разных вариациях читано, смотрено и играно не раз и не два.

Местная политическая арена давно поделена несколькими сильнейшими расами на сферы влияния, малые цивилизации скромно плетутся в хвосте у лидеров, галактические войны давно отгремели. Тишь да благодать. Была. Люди с присущей нашей расе энергией, хитростью и нахрапом обретают все больше веса, активно рвутся вперед и вверх. Не входящие в Совет (тот самый клуб сильнейших) расы тихо бурчат на выскочек, но поделать ничего не могут.

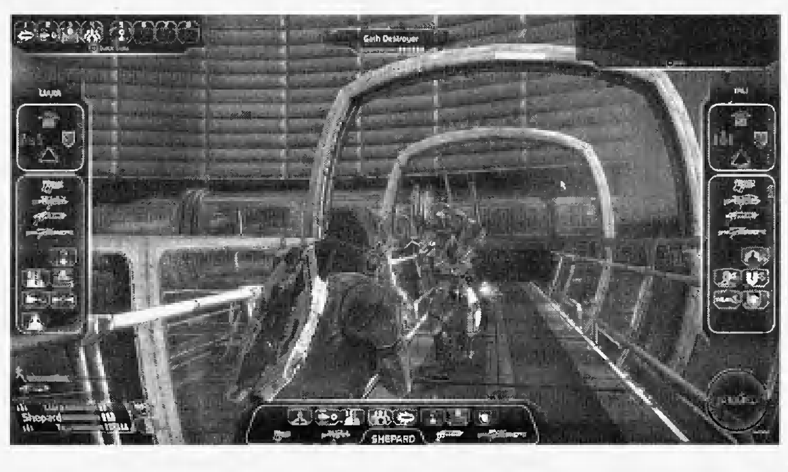
От лирики к конкретике. Вы — капитан Шепард (имя и пол — по выбору), командир десантного подразделения на экспериментальном фрегате Земного Альянса "Нормандия". Данное судно, оснащенное Стэлс-системой и шустрейшими двигателями, на момент начала истории совершает тестовый полет к одной из человеческих колоний. На борту, помимо экипажа, находится представитель Спектров — супер-пупер элитного подразделения с самыми широкими полномочиями карающей длани Совета — в качестве официального наблюдателя, хотя даже недалеким солдафонам-десантникам ясно, что дело тут не чисто.

Далее, как водится, из той самой колонии приходит сигнал SOS, и тестовый полет превращается в спасательную экспедицию. Да еще протеянский маяк добыть надо, как внезапно оказывается. А за ним некие бякикиборги охотятся во главе с предателем-Спектром Сареном... Не соскучишься, в общем.

Сюжет подан на высшем уровне. Кинематографичность роликов, проработка диалогов и накал страстей погружают так, что всплывать в реальность совершенно не хочется. NPC выписаны с литературной глубиной, а спутники протагониста (числом шесть, но на задание берем лишь двух) смотрятся живыми существами, а не ботами с набором реплик: вмешиваются в диалоги, комментируют локации по первому клику и даже иногда перебрасываются ехидными подначками. За каждым — история, которая раскрывается по мере развития сюжета. А кое-кого можно даже расколоть на амурные дела. Да, насчет амуров: в игре присутствует 3 любовные линии: за мальчиков, за, соответственно, девочек и... без разницы за кого, то есть доступная обоим полам! И как вкусно эти линии заканчиваются, м-м-м... Все, спойлерить не буду, дабы сохранить интригу.

Итак, наша задача-максимум — изловить злодея, возглавляющего армию роботов, отыскать загадочный Источник, к которому он стремится, и, грубо говоря, разрулить ситуацию. Побегав по штаб-квартире Совета (гигантской станции с прозваньем гордым "Цитадель") и доказав факт плохишизма главгада-Сарена, герой получает корочки Спектра, "Нормандию" в качестве боевого коня и полную свободу действий.

У наших ног — Галактика, разбитая на кластеры. В каждом кластере по несколько звездных систем, а у каждой звезды по четыре-шесть планет. Сначала, правда, доступно около половины локаций. Чуть позже откроется и наше Солнышко вкупе с возможностью поиграть в Луноход-1. Приземлиться можно только на одну планету в системе, остальные — либо газовые гиганты, либо уж вовсе негостеприимные сфероиды, где ловить нечего. Зато многие можно разведать на предмет полезных ископаемых, разных бирочек, медалек, дисков с данными и прочих радостей коллекционера. Собирательство поощряется деньгами и экспой. Аналогичная забава доступна и на поверхности планет, куда дозволяется приземлиться. Выглядит это так: бодро войдя в атмосферу, наш кораблик на бреющем полете сбрасывает шестиколесное транспортное средство с протагонистом во чреве. БТР обладает высокой проходимостью, мега-щитом и убер-вооружением. Всякий недруг, кроме особо крутых танков и гигантского червя Молотильщика (привет, Дюна!), выносится одним-двумя залпами главного калибра. О природу транспорт не ломается по умолчанию.



И вот мы горным тушканчиком прыгаем по скалистому ландшафту, где раскиданы месторождения полезных ископаемых, разбившиеся зонды, аномалии и небольшие базы/станции/шахты, которые надо чистить пешим порядком. Выгружаемся, подходим к кучке камней/развалинам/останкам и играем в несложную миниигру. Запертые сундуки и шкафчики вскрываются аналогично либо при помощи уни-геля — некой субстанции, добываемой разборкой лута. Оный гель, кстати, идет и на полевой ремонт БТРа, потому иметь некоторый запас крайне желательно.



Планомерно прочесав территорию либо сразу по приземлении, кому как нравится, подруливаем к станции, где прячется объект текущего квеста, входим и обрабатываем из всех стволов комитет по встрече. Интерьеры скроены по одному проекту, меняется лишь расположение разных там бочек-ящиков. Бедность дизайнерской фантазии можно пожурить, но лучше нахально объяснить самому себе стандартизированностью сборки зданий во внеземелье, мол, по типовому проекту, как хрущевки. А что, логично ведь!

Зато дизайн сюжетных планет сделан на все десять баллов. От высокотехнологичной станции-столицы до полуразрушенной колонии на периферии. Все продумано до мельчайших деталей, до струек песка из покосившихся перекрытий, до искрящих кабелей в покореженных панелях. Органично и правдоподобно.

Буквально все, в других играх считающееся упростизмом, результатом лени разработчиков, здесь имеет в меру логичное, даже научное обоснование: бесконечные боеприпасы? Да что вы, господа! Читайте энциклопедию, там все написано — они есть, но в другой форме. БТР безбожно скачет по горам? А у него компенсаторы массы и крутой реактор! Волшебники в космосе? Так это биотика, сиречь телепатия, вот вам расписана теория, история возникновения, практика применения. Учите матчасть — и все вопросы отпадут.

Вообще, местная энциклопедия, называемая "кодекс", — это просто кладезь полезной и не очень информации. Причем открывается она постепенно: ткнулись в терминал — получите статейку. Глянули в доке на обводы нашей посудины — еще статейку. Расспросили непися о его расе — вот вам подробный отчет в нужный раздел. По мере прохождения, если кликать на все, что можно, и заглядывать в душу каждому встречному, набирается столько информации о мире, что хоть садись и пиши фанфик. А то и роман.

Квесты — это сказка. Сюжетная линия хоть и отдает заштампованностью, но проработана и срежессирована талантливо, с огоньком. Побочные задания в основном сводятся к зачистке станций на далеких планетах, но попадаются и небольшие изюминки: протестировать приборчик для взлома игровых автоматов, отвязаться от надоедливого фаната... А больше всего меня умилила необходимость отгавкиваться от флотского офицера, прибывшего на "Нормандию" с инспекцией. Товарищ громко возмущался, что на постройку нашего фрегата вбухано средств, как в тяжелый крейсер, а по палубе разгуливают инопланетные дармоеды. Пришлось задействовать на всю катушку навык убеждения.

Теперь о механике. РПГ-составляющая у нас куценькая. Атрибутов нет по определению, скиллы небогаты и привязаны к спецспособностям. Перки и трэйты... Гм, а что это такое?

Казалось бы — убогость, ан нет! Есть все, что нужно, и нет ничего лишнего. Шесть классов (по одному на каждого соратника), у каждого своя подборка навыков трех видов: бой, техника и биотика. Четыре вида стволов: пистолеты, штурмовые винтовки, дробовики и снайперки. Баланс присутствует — оружие победы лишь то, в которое вложил скиллпоинты при очередном левелапе. Навыков маловато для РПГ, но все активно используются, причем здорово облегчают процесс убиения неприятеля. Оружие и броня имеют слоты под улучшения, что позволяет затачивать экипировку под конкретный тип вражин.

Боевка проходит в реальном времени, камера плавает позади затылка, позволяя созерцать увешанного экипировкой протагониста. На экран выводится минимум информации: радар, полоски здоровья да панелька быстрых слотов. Зажали пробел — получаем паузу и удобную менюшку, в которой можно поменять себе и соратникам оружие, отдать нехитрые приказы и активировать спецспособности. И это есть хорошо, а то иные разработчики так и норовят размахнуть HUD на половину экрана.

Теперь о том, как в это играется. Взахлеб. С экстатическим взвизгиванием и слюной на клавиатуре. Бешеные перестрелки в закрытых помещениях, лихие рывки от укрытия к укрытию, нервное поскуливание, пока остывает перегревшийся шотган. Методичный отстрел из снайперки беззаботно покуривающих на посту киборгов. Довольная улыбочка садиста, когда удается накрыть группу вражин одним выстрелом главного калибра БТРа. И вместе с тем "автодоприцеливание", около десятка навыков, горы лута и мучительный выбор — затопить ли кислотой королеву попивших нашей кровушки инсектоидов или отпустить по честное слово, сработать под прикрытием при покупке нелегальных апгрейдов или попытаться арестовать контрабандиста.

С графической точки зрения все обстоит наилучшим образом. Яркая сочная картинка, повсеместное размытие и прочие модерновые эффекты. Модельки всего окружающего обтянуты четкими текстурами, щеголяют приличным количеством полигонов. Да, это не "Кризис", но отрицательных эмоций происходящее по ту сторону экрана не вызывает. К тому же перед нами порт консольной РПГ 2007 года, не забывайте.

Звучит игра довольно миленько, всякие научно-фантастические примочки вполне атмосферно гудят и бикают, стволы жахают и персонажи озвучены без нареканий. Музыкальное сопровождение на том же уровне, а от пафосных композиций в ключевых моментах сюжета может и на слезу пробить.



Теперь о ложке дегтя в нашей медовой бочке. Несколько неудобно реализована раздача экипировки спутникам, находящимся на корабле, — надо тащиться в ангар к именным шкафчикам. И находясь на поверхности планеты, нельзя менять состав партии, как это было в KotOR (что странно, ведь игру делали авторы Knights of the Old Republic). Да и отсутствие подробной статистики по персонажу напрягает всякого РПГэшника, не привыкшего прикидывать некоторые параметры "на глазок". Но сии шероховатости меркнут по сравнению с Главным Злом, имя которому Стар Форс. Локализованный МЕ вышел одновременно с мировым релизом, что безумно радует, но лишь тех, у кого не глючит система защиты. Например, большинство обладателей DVDшников от NEC к данной категории не относятся. Обновление прошивки и драйверов помогает далеко не всегда. Приходится сливать из Сети 500-меговый (да-да, ПЯТЬСОТ!) NO-DVD, ибо "Звездонутой Силой" защищены еще и все игровые карты.

**Оценка: 9.5. (Полбалла снял за не до конца продуманный способ взаимодействия с напарниками).**

**Вывод: перед нами чуть ли не идеальный action/RPG с бешеным драйвом шутера, шикарно проработанным сюжетом и лаконичной, но не убогой ролевой механикой. Если грядущий Fallout 3 будет хоть вполовину таким же...**

**Ахремчик Виталий**



СВОЯ КОЛОКОЛЬНЯ

# Трудно быть Богом

***Жанр:*** *RPG*
***Разработчик:*** *Burut CT*
***Издатель:*** *"Акелла"*
***Дата выхода:*** *18.10.2007 год*

**Интерес к творчеству классиков фантастики братьев Стругацких у меня появился, когда я, узнав, что концепция Зоны S.T.A.L.K.E.R.-а была проработана еще в их повести "Пикник на обочине", прочитал ее. Знакомство же с игрой "Трудно быть Богом" произошло наоборот: сначала была прочитана интереснейшая повесть, потом пройдена одноименная игра. Конечно, вначале возникали опасения, что Burut Team не сможет сваять произведение, достойное первоисточника. К счастью, оказалось, что мои опасения были напрасны.**

События книги заканчиваются, когда землянин-историк, а по легенде — благородный дон Румата Эсторский, известный покоритель женских сердец, ведомый жаждой мести, дал толчок "арканарской резне", собственноручно уничтожив верхушку Святого Ордена. Здесь свою партию начинает исполнять игра. Наступило смутное время. Арата Горбатый, некогда известный как Красивый, всегда готовый восстать против угнетателей, возглавил мятежников в Арканаре. Образовалась Арканарская Вольная Республика. Леса заполонили полчища разбойников, которые стали, соответственно, что есть сил разбойничать, принимаясь за любое прибыльное дело. Обиженные монахи Святого Ордена враждуют со всеми, кроме себе подобных. Недобитые Серые полки, пинаемые всеми, нашли приют только в некоторых баронствах. Пираты, воры, бароны, доны, имперские войска — все особенности отношений между многочисленными фракциями предстоит познать главному герою, выпускнику Имперской школы разведки.

Он боец еще совсем зеленый, но ведь всем нравится учиться, не так ли? Как и в любой РПГ, нам предложено несколько параметров для прокачки персонажа, которые и станут объектом распределения добытого потом и кровью опыта. К сожалению, развернуться ролевику тут совершенно негде, так как улучшаются только пять параметров: дистанционное оружие (не все же время мечом махать), дипломатия (дипломатично вешаем всем лапшу на уши, экономя деньги, нервы и здоровье), выносливость (как долго мы будем воевать, пока не придет время положиться на свои ноги, ведь уставший герой даже щитом прикрыться не сможет), здоровье (как много герой сможет принять на грудь... вражеских ударов, разумеется), медицина (думаете, капуста хуже полноценной аптечки? — неправильно думаете). Также доступны три стиля ведения боя, каждый из которых можно улучшить до десятого уровня и получить при этом до четырех эффектных и эффективных суперударов: легкое оружие, представленное мечами, саблями, секирами, дубинами, парным оружием, позволяет быстрыми ударами довести врага до нужной кондиции, пока тот не опомнился; среднее — алебарды, посохи, пики — не даст бессовестным врагам приблизиться к нашему драгоценному телу на расстояние удара; а тяжелое создано для того, чтобы бить медленно, флегматично, но сильно и наверняка.

Ну и какой же герой без доброго верного коня! Лошадь не только поможет при спешном отступлении или в ситуациях, когда встреча с противником нежелательна, но и доставит в нужное место к нужному времени, так что не опоздаем. Как бравые рыцари мы можем рубить врага на скаку, при этом и урон гораздо выше, но вот маневренность у лошади просто ужасающая, поэтому в бою лучше спешиться, не то широкая героическая спина нашего разведчика станет желанной целью для тренировки лучников и арбалетчиков.

Положение главного героя в обществе сначала определено как "наемник", то есть "никто", поэтому благородные доны даже разговаривать с ним не будут, нигде его не примут за своего. Статус разведчика определяется не уровнем прокачки, а надетой на него одеждой. Одев в пять из шести ячеек наряды одного класса, герой сможет примкнуть к соответствующей фракции. Это действие является ключевым для любителей мирного решения всех вопросов, даже сама игра подталкивает к этому: врагов обычно много, разобраться с толпой в одиночку достаточно проблематично, а опыта за убийства монстров и людей дается немного по сравнению с наградой за сами квесты. Если же найти требуемое платье сложно или просто не хочется, тогда — ничего не поделаешь! — главными вашими аргументами будут неумолкающий звон клинков и пронзительный свист смертельной стрелы.





Грамотное использование умений героя позволит нам успешно продвигаться по сюжету, о котором можно сказать только то, что он просто отличный. История умело продолжает события книги, дополняет ее, раскрывает многие тайны. Нам удастся встретиться со знакомыми по повести героями, прогуляться по узнаваемым местам и даже по тем, которые только мельком упоминаются в оригинальной истории. Конечно, сценаристы вряд ли смогли бы сделать сюжет таким интересным и интригующим, если бы герой сам выбирал свой путь, поэтому-то события игры предельно линейны и повторное прохождение может наскучить. Многие диалоги, заметки в дневнике написаны прекрасным языком, с легкой иронией к происходящему, и здорово помогают в создании атмосферы.

Используемые в игре технологии производят двойственное впечатление: с одной стороны, обращают на себя внимание необычайная сочность и чистота красок, качественная растительность лесов, красивая местная архитектура, просто шикарная реализация суперударов, грамотное использование bloom-эффектов; с другой — моделям недостает детализации, практически отсутствует мимика, нет интерактивности, интерфейс удобный и привычный, но отрисован как-то коряво. Расстраивает также бессонница всей окружающей живности: и монстры в чащах, и NPC всегда готовы к действиям, несмотря на смену времени суток.

К звуку и музыке сильных претензий нет, все диалоги отлично озвучены, но музыкальные композиции слишком "серые" для наблюдаемого буйства красок, так что музыка здесь лишь фон, не более.

Как итог попробую сделать радостно-гадостный вывод.

**Радости:**
**Мир, созданный братьями Стругацкими**
**Отличный сюжет**
**Приятная картинка**
**Хорошее озвучивание всех диалогов**

**Гадости:**
**Неглубокая ролевая система**
**Невыразительная музыка**
**Часто неудобная камера**

**Оценка: 8.5**
**Вывод: отличная игра-книга, этакая "облегченная" РПГ с хорошей атмосферой, сюжетом и ненапрягающим геймплеем.**

**SceLto**

# Фильм "Гамильтоны"

***Название в оригинале:*** *Hamiltons*
***Жанр:*** *ужасы/мистика*
***Год выхода:*** *2006*

**Признаться честно, я ненавижу фильмы ужасов и все, что на них похоже, по мне, так это самое бездарное направление в кинематографе. Но думал я так только до тех пор, пока не посмотрел фильм "Гамильтоны". Мне лично сложно назвать его фильмом ужасов, так как те ленты того же жанра, которые я смотрел до этого, не и идут с ним ни в какое сравнение.**

В фильме мы познакомимся с молодыми людьми, которые не так давно лишилась родителей. С виду обычные, ничем не отличные от других, но есть у них один секрет: дело в том, что Гамильтоны — вампиры, вернее у них такая болезнь, из-за которой они вынуждены поддерживать в себе жизнь за счет человеческой крови. Они совсем не такие, какими показывали вампиров в фильмах: у них нет ни бледной кожи, ни клыков, да и солнца они ни капли не боятся, они даже пытаются быть похожими на остальных, что им частично удается.





В связи с болезнью у этой чудесной семейки есть не менее чудесный подвал, в котором они держат своих жертв и за счет которых они, собственно, и питаются.

Несмотря на все эти жуткие описания, фильм ни капли не похож на типичный ужастик нашего времени. Там нет ни темных комнат (за исключением, конечно же, подвала), переполненных ужасными кровожадными монстрами, ни окровавленных изуродованных трупов. А вот чего в фильме много, так это психологии, жестокости и драмы. Во время просмотра нам доведется смотреть на происходящее глазами жертвы, чувствовать ее страх и беспомощность, нам же предстоит прочувствовать и роль садиста.

Основная роль была отведена самому младшему из семейства. Тот получил задание в школе: рассказать о своей семье, но как же о таком расскажешь? Вооружившись камерой, юноша начинает снимать как и безобидные пейзажи, так и жертв в подвале родни. Он, разрываемый между семьей и человечностью, вскоре делает свой выбор в пользу человечности, однако, даже когда выбор сделан, все равно остается место инстинкту, против которого не попрешь.

Фильм как минимум удивил своей концовкой, хотя если задуматься, то такой конец более чем уместен.

Если рассматривать этот фильм как массовый, то по вкусу он будет далеко не всем. Не каждый увидит за сценами насилия проникновенные диалоги, красивый саундтрек, необычный взгляд оператора, хорошую работу актеров и тонкую психологию фильма, не поняв которую, не поймешь конца.

**Андрей [Colt] Готовский**

**Рубрика "Своя Колокольня" формируется из присланных в редакцию писем читателей. Данные материалы отражают личную точку зрения их авторов и могут не совпадать с мнением редакции. Просьба в своих статьях не использовать фразы или статьи целиком, опубликованные в других СМИ и интернет-ресурсах. Присылать материалы для рубрики "Своя Колокольня" следует на редакционный e-mail vr@nestormedia.com с пометкой: В рубрику "СК".**

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ON-LINE

# Age of Wonders.

## Новая жизнь старой игры

### Давным-давно...

А если быть точнее, то в 2002 году в свет вышла одна замечательная походовая стратегия под названием Age of Wonders 2: The Wizard's Throne. Игра в то время действительно стала находкой жанра, а время ее выхода (конец июля — начало августа) было сложно назвать неудачным. Несколькими месяцами ранее вышли четвертые "Герои", ставшие самой противоречивой игрой в знаменитой серии. Еще раньше вышла красивая, исполненная готического антуража Disciples 2, которая, впрочем, блистала скорее ролевой составляющей. К релизу The Wizards Throne страсти вокруг вышеназванных игр малость поутихли, и любители жанра походовых стратегий с нетерпением ожидали новичка, тем более что первая Age of Wonders отметилась как неординарная и необычная игра (случилось это в еще более далеком 1999, когда на игровом небосводе ярко сияла звезда "Героев" за номером 3). И ожидания оказались ненапрасными: выпущенная Triumph Studios игра оказалась великолепной...

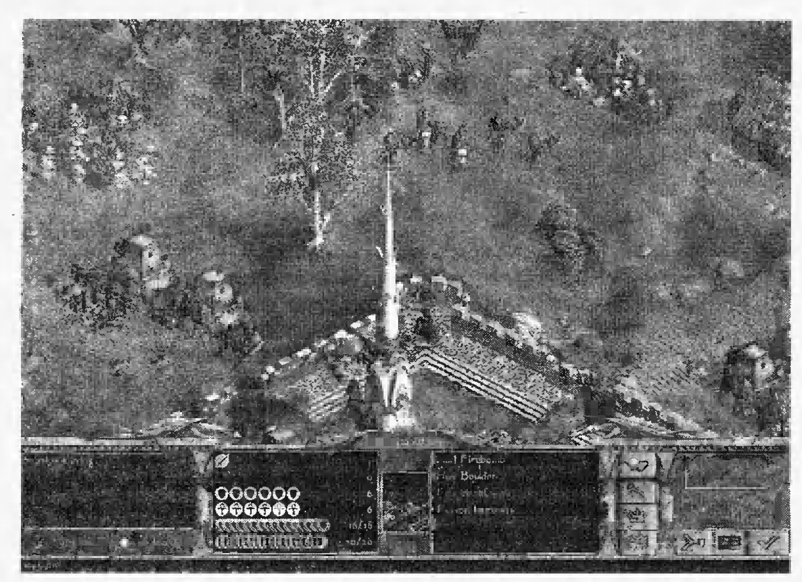
Обзор Age of Wonders 2: The Wizard's Throne можно было прочитать в августовском номере "ВР" за 2002 год, посему я не буду повторяться, описывая глубину и масштабность игрового процесса. Ограничусь только фактами: 12 рас, шесть магических школ с возможностью различного комбинирования, множество специальных способностей у юнитов, возможность строить собственные города, задания от четырех различных божеств, десятки артефактов плюс возможность создавать собственные "кольца Всевластия", деление всех рас по мировоззрениям — от законно-доброго до хаотично-злого.. Не говоря уже о широчайших тактических возможностях — в игре присутствовала возможность атаковать одновременно несколькими армиями. Мало? Что ж... Дальше — больше.

Ровно год спустя, в 2003, выходит аддон к оригинальной игре под названием Shadow Magic. Рас стало 15, добавились новые юниты, способности, артефакты и герои, карты и кампании. Плюс появилось еще одно игровое измерение — "тень" — со своими уникальными особенностями. Игра приобрела поистине эпический масштаб. Казалось, что вот оно, вот та игра, которая сумеет завоевать сердца разочарованных 3DO "геройщиков", но... Этого не случилось. Сложно сказать, как и почему, но не случилось. И уже через год казалось, что Age of Wonders 2 станет очередной канувшей в Лету игрой, сумевшей зацепиться за винчестеры фанатов-одиночек, удел которых отныне — нудные баталии с ИИ. Так казалось. Но так не случилось.

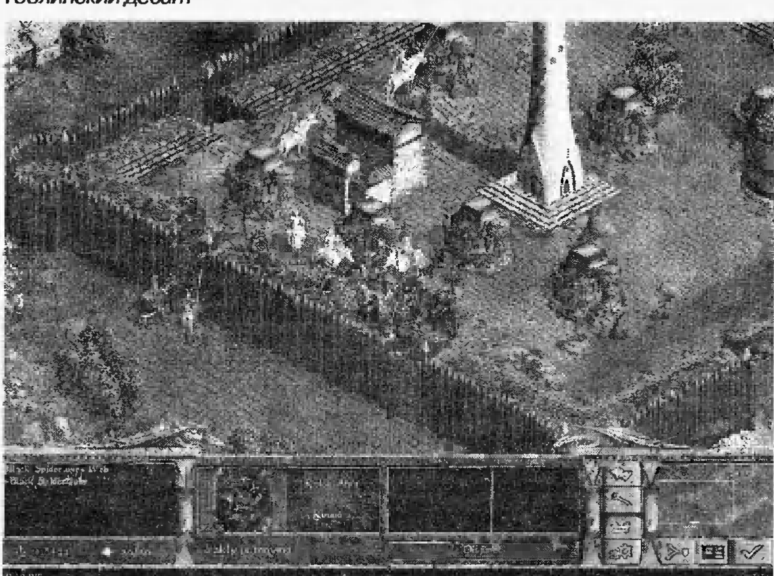
### Новая жизнь, или Его Величество Интернет

На дворе 2008 год. Пятые "Герои" давно перестали быть новостью, мир замер в ожидании третьей Disciples (на сей раз обещающей быть прямо-таки королевской)... "А что же Age of Wonders? — спросите вы, — неужели спустя столько лет ее еще помнят и в нее играют?" Не знаю, удивит ли вас мой ответ, но да, помнят и играют. Причем не с ИИ и не переигрывая до бесконечности давно пройденные кампании и карты. Играют с живыми противниками, с умными и хитрыми людьми, с людьми из России, Украины, Молдовы, Беларуси. С людьми из Пуэрто-Рико, Великобритании и Франции.

За прошедшие годы Интернет пришел практически в каждый дом, и это не дало бесславно умереть великолепной игре. Коммьюнити игроков в AoW насчитывает тысячи и тысячи человек по всему миру, а недавно с легкой руки одного из преданных фанатов возник русскоязычный сайт этой игры — www.aow2.clan.su. Здесь всегда рады новичкам, готовы протянуть руку помощи, здесь вы найдете интересного соперника для он-лайн сражения, сможете просмотреть отчеты о прошедших играх, скачать полезные файлы, почитать о "тактико-технических характеристиках" юнитов и о многом другом...



*Гоблинский десант*



*Штурм орочьего города*

### "К бою готов!"

Чтобы со спокойной совестью сказать эту фразу и присоединиться к общему веселью, надо совсем немного.

Во-первых, установить игру, желательно пропатченную до версии 1.3.

Во-вторых, зарегистрироваться на форуме, дабы поддерживать связь с другими игроками, ибо если вас никто не слышал и вы никого не слышали, играть как-то тяжеловато, не так ли?

В-третьих, вам предстоит скачать и установить одну очень полезную программку под названием hamachi, или эмулятор локальной сети. Архив есть на указанном выше сайте, весит копейки, а пользы приносит много. Там же — подробная инструкция по установке и использованию.

Ну и наконец, вам предстоит последняя, самая объемная в плане трафика закачка, а именно скачивание неофициального патча игры до версии 1.4. Вес архива — что-то около 40 мегабайт, но, поверьте, оно того стоит. Патч исправляет некоторые досадные баги, улучшает общий игровой баланс, добавляет новых юнитов, корректирует характеристики "старичков" — в общем, несет сугубо положительный эффект. Крайне рекомендуется к установке, к тому же большинство игроков (особенно европейцы) играют именно с этим патчем.

### Где искать на просторах Сети?

Как это ни обидно, но все-таки факт остается фактом: основной ресурс, посвященный Age of Wonders: Shadow Magic, — англоязычный. Да и англоязычное коммьюнити не в пример многочисленней и опытнее русскоговорящего. Впрочем, как гласит пословица, лиха беда начало. Время идет, и русскоязычный сайт развивается и расширяется. Ну а пока приведу ссылки на ресурсы, где можно получить полезную информацию и файлы, посвященные "Эпохе Волшебства".

**www.aow2.heavengames.com** — это основной ресурс в Сети. Здесь огромная коллекция карт, модов, кампаний и утилит для игры. Страничка новостей постоянно обновляется, а на форуме собираются очень сильные игроки. На этом ресурсе проводятся регулярные он-лайн турниры.

**http://www.triumphstudios.com** — официальный сайт разработчиков.

Ну а если кто-нибудь слышит об игре впервые, для данных товарищей я посоветую запустить любой поисковик. Поверьте, ссылок будет более чем достаточно. Это и статьи в посвященных играм журналах, и рассуждения на форумах, и много-много чего еще.

### И напоследок...

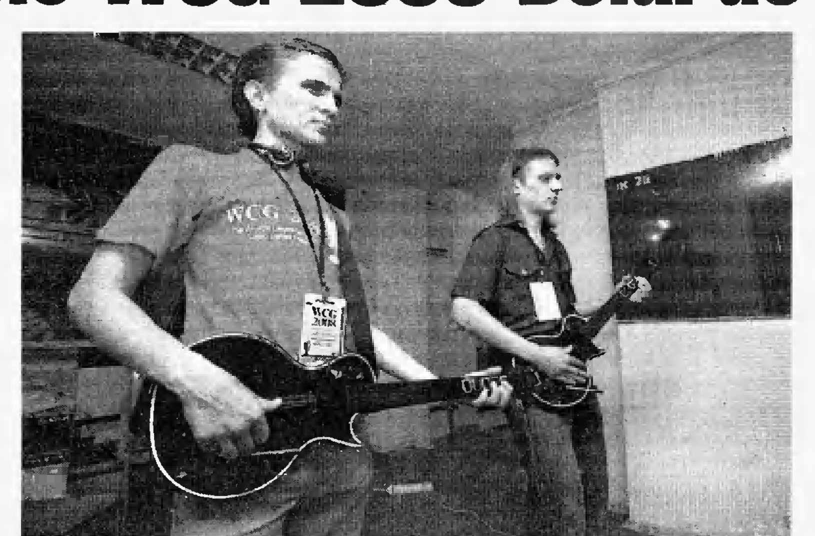
Пока это все, что я хотел рассказать об этой игре. Возможно, кто-то пропустит эту статью мимо, ну а кого-то эта информация и заинтересует. Надеюсь, что вторых будет больше, потому что если уж вы любите походовые стратегии, то сыграть с живым интеллектом для вас будет всяко интересно.

**Кирилл Токарев aka Roke Aiva**

КЛУБНАЯ ЖИЗНЬ

# Отборочные WCG 2008 Belarus

**19 и 20 июля прошли отборочные Всемирных компьютерных игр 2008 года (World Cyber Games 2008, Кёльн). Дом культуры Минского тракторного завода в эти дни превратился в главную площадку всех виртуальных сражений Беларуси, где были установлены 10 плазменных панелей, 2 проектора, 10 PC для демонстрации наиболее интересных матчей, а также 115 игровых компьютеров для участников.**



По результатам 2 турнирных дней определились имена геймеров и команд, прошедших в Национальный финал WCG 2008, который состоится 23-24 августа в ТЦ "Столица". Все желающие смогли наблюдать за наиболее интересными и зрелищными поединками из зрительного зала. В этом году отборочные в Национальный финал WCG 2008, а затем и в сборную Беларуси проходят по дисциплинам Counter-Strike 1.6, WarCraft III, FIFA 2008 (PC), а также по новой консольной дисциплине Guitar Hero III (Xbox 360).



19 июля участие во всех видах киберспортивных баталий принимали столичные игроки и команды. Первый отборочный день начался с фриплея на консолях. В новом для белорусских геймеров консольном симуляторе Guitar Hero III (Xbox 360) в прямом смысле слова сыграли на электронных гитарах 12 зарегистрировавшихся меломанов.

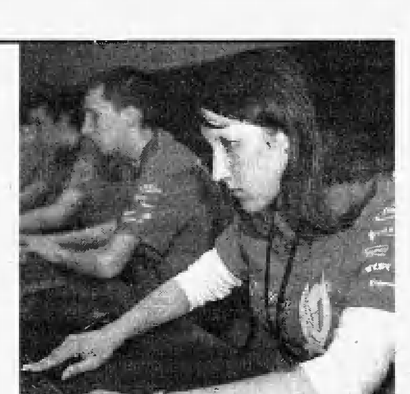
В дисциплине Counter-Strike 1.6 соревновались 34 минские команды, каждая из которых традиционно включает в свой состав 5 игроков. Всего в отборочных принимает участие 88 команд в данном виде киберспорта из столицы и белорусских регионов. В дисциплине WarCraft III участие приняли 22 столичных и 74 региональных участника.

20 июля в Минск прибыли 5 автобусов с киберспортсменами из Брестской, Гродненской, Витебской, Могилевской и Гомельской областей. Геймеры Минского региона также принимали участие в отборочных сражениях вместе с областными участниками.

Средняя длительность матчей в различных дисциплинах составила: от 10 минут до часа в дисциплине WarCraft III, 45 минут сражения стрелков в Counter-Strike 1.6 и получасовой поединок в FIFA 2008 (2 матча по 15 минут).

Всех киберспортсменов по окончании второго дня отборочных ожидала закрытая вечеринка "Gamer's PARTY" в столичном ночном клубе "Night star", которая продлилась до самого утра.

В этом году белорусская сборная выступит на международном турнире в четвертый раз. За столь короткий срок участия в чемпионате (всего три года) белорусская команда добилась значительного прогресса и занимает на сегодня 49 место из 72 в общем зачете стран-участниц WCG.



### Первые финалисты отборочных WCG 2008:

**ФИФА:**

1. Prior`Zahar (Александр, г. Минск)
2. dignitas\\Sadulia (Евгений, г. Сморгонь)
3. Барселонец (Александр, г. Новополоцк)
4. а также финалист прошлого года — Mel

**WarCraft III:**

1. Frozen (Влад, г. Минск)
2. srs`NightWolf (Ярослав Кавецкий Игоревич, г. Минск)
3. iP.repO (Павел, г. Минск)
4. а также финалист прошлого года DragoD

**Guitar Hero III:**

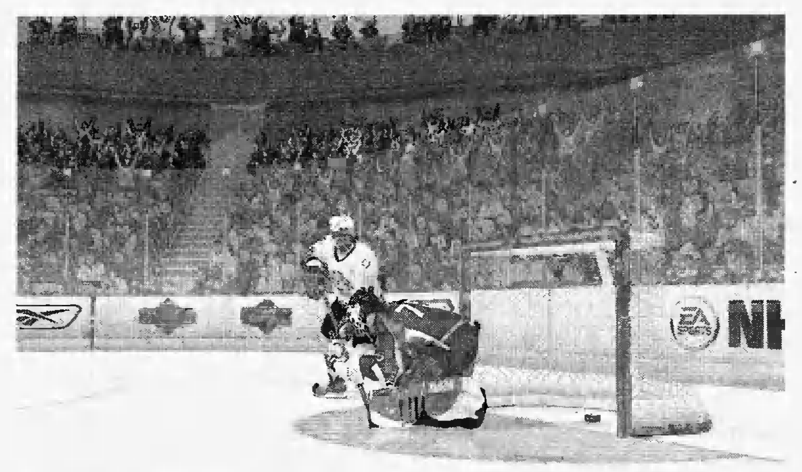
1. Flexxus (Павел Логвин, г. Минск, игрок и судья)
2. ANDREW (Андрей, г. Минск)
3. RoMzEsIII (Роман, г. Минск)
4. Giris (Павел, г. Минск)

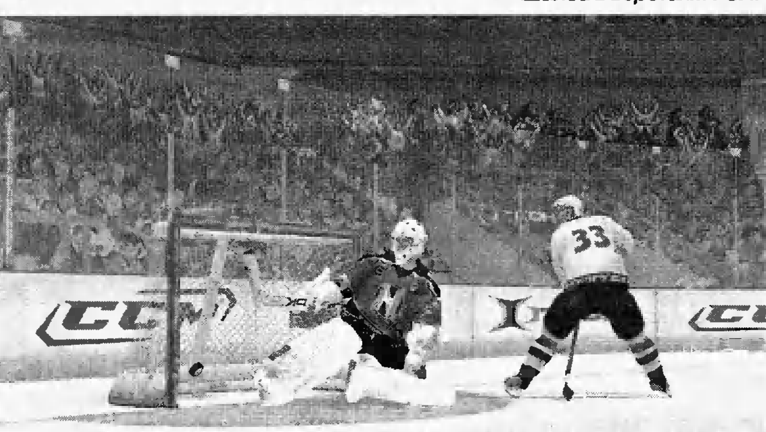
**Counter-Strike:**

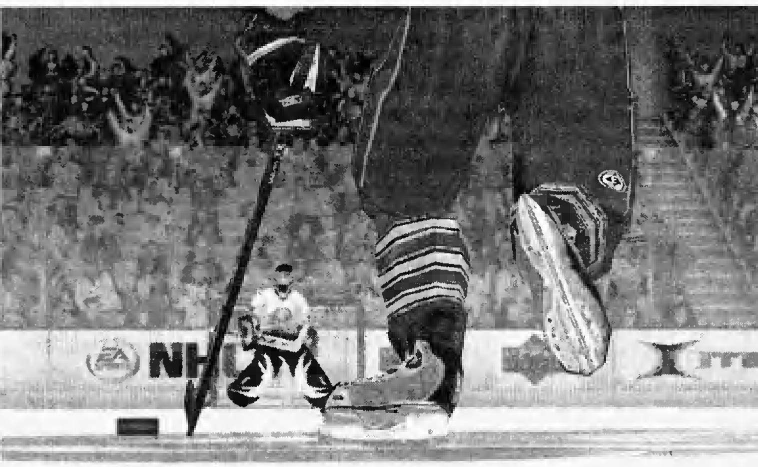
1. K29 (г. Минск)
2. ESPN (г. Минск)
3. SnG/maxigame.by/ (г. Минск)
4. utM (г. Гомель)
5. 4000$ (г. Минск)
6. Platoon (г. Гомель)

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ON-LINE

# BHL-MOD 08


*Шайба в воротах... ГОЛ!*


*Буллит исполнен отлично.*


*Игрок Динамо набирает разгон.*

***Официальный сайт модификации:*** *www.BHL-mod.com*

**Хоккейный сезон 2007-2008 окончен. Страсти чемпионата мира в Канаде улеглись, чемпионат Беларуси завершен, известны результаты и победители. Наступило лето, самое время переосмыслить и вспомнить горячие баталии прошедшего сезона. Но как? BHL-MOD 08 предоставляет такую возможность. Скачав с официального сайта модификации www.BHL-mod.com небольшой дистрибутив и установив его на вашу игру, с легкостью можно стать у руля своей любимой команды и пережить вновь те эмоции и амбиции в роли тренера и игрока.**

С выходом NHL08 прошло уже много времени, сыграно уже много матчей. Кому-то NHL08 понравилась, а кому-то — нет, но нам, белорусским любителям хоккея, один немаловажный фактор не давал полностью насладиться виртуальным хоккеем. Этим фактором, конечно же, является отсутствие нашего родного чемпионата в игре. Но предприимчивые ребята из BHL-mod team не сидели сложа руки и трудились уже над знаменитым на просторах белорусского интернета — БХЛ-модом. BHL07 получил достаточно лестных слов в свой адрес, была и критика. Но одно ясно: разработчики не собирались на этом останавливаться. И с началом хоккейного сезона принялись за разработку BHL-mod 2008, работа над которым продолжалась до недавнего времени. Результатом их неимоверного труда стала отличная модификация, которая дополняет и закрывает брешь в NHL08 чемпионатом Беларуси сезона 07-08.

Мы, как всегда, можем полностью насладиться нашим чемпионатом, играя в NHL08, а также сыграть за родную сборную в битве за золотые медали. Играя за сборную, вам предлагается не только реальный состав сборной, но и расширенный список игроков, из которого вы сами можете выбрать хоккеистов, достойных играть за национальную сборную Беларуси. Если вы хотите сыграть в белорусском чемпионате, то BHL-mod 08 дает такую возможность. Атмосфера Белорусского чемпионата передана предельно точно: играя за свой любимый клуб, вы полностью почувствуете себя тренером. Реальные составы команд, фотографии игроков, киберлица, ледовые площадки, реальные формы команд и экипировка вратарей, реальный календарь чемпионата и множество других дополнений.

Но это все мы видели и в BHL-mod 07, что же нового нам преподносят разработчики модификации? Главным новшеством BHL-mod 08 является озвучка. Теперь вы не только с легкостью визуально узнаете любого хоккеиста, но и услышите, как комментатор называет его фамилию — заокеанский комментатор научился произносить фамилии игроков и названия команд нашего чемпионата. Получается это у него весьма комично, но правдоподобно. Следует отметить, что в BHL08 по сравнению с BHL07 увеличилось содержание фотографий и киберлиц, доработаны в соответствии с сезоном 07-08 формы команд и ледовые площадки, учтены самые последние переходы игроков. Следовательно, значительно возрос и размер модификации.

Чтобы облегчить пользователям скачивание мода, было решено разделить его на две части: сама модификация (52,9 Mb) и озвучка к нему (375,8 Mb). Разработчики тесно сотрудничают с пресс-атташе белорусских клубов, что позволяет делать мод более правдоподобным и соответствовать реальным данным.

За это время претерпел изменения и официальный сайт мода (www.bhl-mod.com): он полностью сменил дизайн, стал более удобным. На сайте вы всегда сможете скачать мод и различные патчи к нему, получить грамотную техподдержку от разработчиков и просто пообщаться с любителями виртуального и реального хоккея.

В следующем сезоне любителей белорусского хоккея ждет ряд новшеств: это и участие Минского Динамо в КХЛ, и возвращение Латвийских клубов в наш чемпионат. Это будет насыщенный сезон, в котором, надеемся, нас очередной раз обрадует BHL-mod. Будьте не только болельщиками, но и игроками. Играйте и выигрывайте!

### Команда разработчиков БХЛ-модификации 2008:

**Михаил Барашков aka "PREDD"** — автор идеи.

**Андрей Барашков aka "SokoL_BY"** — автор идеи, администратор официального сайта, руководитель и координатор проекта.

**Сергей Семитко aka "Semich"** — формы команд, ледовые площадки, болельщики.

**Александр Гайкович aka "Alex.by"** — киберлица, фотографии, ледовые площадки, календарь, ростер, торфы, меню.

**Александр Огурцов aka "Life-giving"** — вратарская экипировка.

**Александр Капылов aka "RIP"** — вратарская экипировка, меню, фотографии, киберлица.

**"Валера"** и **"Azot"** — озвучка комментатора.

**Дмитрий Кайбышев aka Deathdealing** — сборка и написание инсталлятора.

**Семитко Сергей**

# Путешествие в другие миры



***Жанр:*** *браузерная RPG*
***Разработчик:*** *Sidox*
***Похожие игры:*** *combats.ru*
***Сайт игры:*** *www.otherworlds.ru*

**У современного игрока есть более чем широкий выбор онлайновых развлечений. Симуляция обычной жизни, фэнтезийные миры и опасные космические путешествия будущего — практически каждый сможет найти для себя подходящую вселенную. Сегодня мы рассмотрим многопользовательскую браузерную игру "Другие миры" (www.otherworlds.ru), которая смогла довольно быстро стать конкурентоспособным онлайновым развлечением.**

К сожалению или к счастью, сюжет "Других миров" не может похвастаться оригинальностью, невероятными диалогами и неожиданными поворотами. Впрочем, какая-никакая завязка у игры имеется. Итак, очередное крайне страшное вселенское Зло уничтожает все на своем пути ради Кристалла Ондэль, который, по мнению многих, дает невероятную силу и могущество. Просто и незамысловато? Да, но самая вкусная часть "Других миров" спряталась не в сюжете, а в продуманных и увлекательных боях с живым противником. Именно с кровопролитных драк фактически начинается ваш игровой опыт. После регистрации вы попадаете на Арену, где, как можно догадаться, кипят ожесточенные схватки.

Как же выглядят бои в "Других мирах"? Вы выбираете одну из четырех точек тела недруга для удара и так же защищаете блоком одну из четырех точек своего тела. Соответственно, при попадании в защищенное блоком место очки урона не начисляются, а вот открытая зона сулит вам скорую победу. Тот же "Бойцовский клуб", только в профиль.

После окончания сражения вы вправе отправиться в Кузницу. В данной локации можно починить поврежденную в схватке броню. Каждая победа в битве дает вам очки опыта, с помощью которых вы получаете новые умения. Все дополнительные способности делятся на четыре класса: Мистик, Варвар, Монах и Стражник. Каждое из умений, в свою очередь, обладает четырьмя важными параметрами: перезарядка, энергия, мощность и потолок уровня, с которого вы получаете право изучать данное умение.

Изначально игроку доступны только дуэли, но с увеличением опыта и количества доступных локаций появляются командные и так называемые хаотичные бои. Групповые сражения подразумевают под собой захват замков, охраняемых ботами, или же битвы в стиле "стенка на стенку".

Кровавое развлечение иного рода — клановая война. После того как игрок набрал достаточно опыта и обзавелся виртуальными соратниками, он может попасть в клан. После победы над другим кланом бойцы получают знамена и боевую славу, которая по сути своей означает элитный вид денег. На славу покупаются практически предметы в Мэрии, недоступные обычным игрокам. Знамя — ваш символ победы над другим кланом. После того как один клан получает знамена всех остальных, он должен в течение недели защищать их от нападений единожды побежденных команд. Прохождение данного испытания открывает дорогу к крайне редкому артефакту, который является одной из частей невероятно мощного предмета. Такая вот иерархия.

Впрочем, "Другие миры" интересны не только кровопролитными битвами. Для тех, кто хочет отдохнуть от лязга мечей и криков раненых, приготовлены профессии дровосека, старателя, травника и рыбака. Сразу перейти на мирный вариант существования не получится, так как для получения каждой из профессий нужен определенный уровень, а очки опыта мы получаем за погибших недругов. Впрочем, махая топором или яростно забрасывая удочку, вы получаете опыт, а за добычу ресурсов — деньги. Кроме того, дерево и камень пригодятся для восстановления или строительства новых стен в замке вашего клана.

Визуально "Другие миры" не сильно отличаются от среднестатистических браузерных игр. Неплохая прорисовка, не сильно запоминающийся дизайн, шустрая загрузка даже при невысокой скорости подключения к Сети — вот, собственно, и все, что можно сказать о графике нашего гостя. Но в браузерных играх важнее сам процесс, а не визуальные изыски. А он, невзирая на отсутствие свежести, способен увлечь.

**Виктор Трос**



ОБЗОР

# Devil May Cry 4

## ...But devils never cry

**Давным-давно, в далеком 2000 году, когда вторая часть Resident Evil еще не успела толком обосноваться на прилавках магазинов, неунывающие ребята из Capcom во главе с Хидеки Камия (Hideki Kamiya) приняли решение о создании продолжения. Проект носил рабочее название Resident Evil 4, однако Камия захотел внести некоторые инновации в геймплей. Надоело ему, видимо, клепать игры про медленных глупых зомби, захотелось чего-то живенького, драйвового, динамичного — именно так выглядел новый проект на стадии первичной разработки. Но игра совсем не походила на survival horror, что не есть хорошо — вряд ли фанаты обрадовались бы таким кардинальным изменениям. Тогда Камия решил пустить свои разработки в иное русло — сделать совершенно новую игру. Так появился один из лучших слэшеров в истории игроиндустрии Devil May Cry. Обидно, но обитал он в основном на PS2, и лишь третья часть саги попала на PC, однако порт вышел не самым удачным. Но капкомовцы не расстроились по этому поводу и принялись за четвертую часть, причем поступили весьма мудро, разрабатывая версии для PS3 и для PC отдельно. О последней и пойдет речь ниже. Король вернулся, встречайте!**

***Жанр:*** *TPA/слэшер*
***Разработчик/издатель:*** *Capcom*
***Издатель в СНГ:*** *1С*
***Количество дисков:*** *2 DVD*
***Похожие игры:*** *Knights of the Temple 1-2, BloodRayne 1-2, Enclave, серия Onimusha*
***Минимальные системные требования:*** *Pentium 4/Athlon 64 2.6 GHz, 1024 MB RAM, 256 MB 3D-card, shaders 3.0, 8 GB HDD*
***Рекомендуемые системные требования:*** *Intel Core 2 Duo/Athlon 64 X2, 2048 MB RAM, 512 MB 3D-card shaders 4.0, 8 GB HDD*

### The Order of the Sword, huh?

**© Dante, Devil May Cry 4**

Вот мы и дождались новой встречи с Данте, сколько лет, сколько... Одну минуту, но это же не Данте! Кто этот молодой беловолосый юноша, так напоминающий нашего старого знакомого? Для людей, внимательно следивших за проектом, появление нового героя вряд ли будет сюрпризом. Знакомьтесь, это Неро. Именно за него мы будем играть в DMC4 (впрочем, не только, но не будем забегать вперед). Правда, не совсем понятно, кто он. Вроде бы у Данте не было братьев, кроме Вергилия, да и детьми обзавестись он особо не стремился... Ну да ладно, оставим это на совести создателей.

Неро состоит в неком Ордене меча, который находится в небольшом живописном городке Фортуна на берегу моря. Орден — местная религиозная организация по борьбе со злом, а за божество у них ни много ни мало отец Данте, демон Спарда. И вроде бы все логично, ведь он когда-то запечатал врата в мир демонов и спас тем самым Землю от вторжения адских полчищ... Но чувство, что тут кроется некий подвох, не покидает. К тому же, самого сыночка великого демона среди борцов за доброе-светлое-вечное не наблюдается. Но это ненадолго. Данте таки прознал про такую любопытную организацию имени своего отца и решил заскочить на огонек, чтобы... убить Главу Ордена! Да и остальных членов ордена, как мы видим, не особо жалует... Что за ерунда? Мы ведь прекрасно знаем, что Данте — за хороших парней, неужели переметнулся? Впрочем, Неро о том, кто есть Данте, не знает в принципе и ставит своей целью наказать убийцу своих собратьев. Вот такая интригующая завязка.

Для слэшера история даже с такой интригой — настоящая удача; попадаются весьма неожиданные повороты, хотя цели главных плохишей, как всегда, банальны до жути. Впервые в серии появилась любовная линия, на которой и строится сюжет.

### Well, this is my kind of rain. No wonder the sky looks so funny today.

**© Dante, Devil May Cry 3**

Первое, что меня порадовало — потрясающая графика вкупе с шикарной оптимизацией. Даже на средних конфигурациях игра выдает в среднем 40-50 фпс, обладатели же хайэнд систем могут смело рассчитывать на все 120. Мало какой из нынешних PC-проектов может похвастаться подобным. При такой великолепной картинке вспоминать третью часть даже как-то смешно: красочные спецэффекты, шикарные модели персонажей и окружающий мир, перед которым меркнут даже красоты "Обливиона" — все тут.

Загрузки между уровнями довольно шустрые, это вам не "Ведьмак", где я успевал выпить чашку кофе в ожидании, когда красная полосочка загрузки доберется до противоположного края экрана.

Ролики на движке игры выполнены на высшем уровне, как в плане визуального ряда, так и в плане задумки. Казалось бы, чем еще можно удивить после умопомрачительных трюков и иронических шуток главного героя, которые мы наблюдали в DMC3? Ан нет, в некоторых моментах все-таки приходится подбирать с пола упавшую челюсть.

Что касается детализации, то не иначе как разработчики продали душу дьяволу ради создания такого великолепия: волосы развиваются, лезвие клинка блестит на солнце, в воде отражается небо, свет красиво сочится сквозь листву, образуя завораживающие тени... Да что там, чешуйка у самого захудалого монстра и та проработана до мельчайших подробностей!



*Так выглядит "Божественные статуи" в четвертой части Devil May Cry.*

Локации красочны и разнообразны. Если в третьей части нам скармливали жестковатое блюдо из готической башни, слегка приправленное уровнем в утробе китоподобной твари да сверху была вишенка в виде демонического мира, тот тут кулинары из Capcom подошли к процессу готовки иначе. Нет, готические замки никуда не делись, куда без них. Однако их разбавили зимним пейзажем, живописной местностью с джунглями, каплей урбанистических локаций с видом на море и небольшой подземной индустриальной зоной, сиречь лабораторией. Иногда вот так станешь, залюбуешься закатом и не хочется никуда идти и никого спасать. Мечты-мечты, обязательно же подкрадется какая-нибудь демоническая тварь и разрушит идиллию. Хорошо, если одна, обычно же набрасываются толпой, все так же, как и в DMC3, давя количеством, а не интеллектом. И приходится отрываться от любования морским прибоем и пускать в ход клинок Red Queen все в том же традиционном бешено-драйвовом ритме под великолепно вписывающуюся в действо тяжелую музыку.

Что вы говорите? Медленно все как-то, хочется ускорить темп игры? В таком случае попробуйте режим Turbo Mode, перекочевавший сюда из DMC3: Special Edition. С его активацией скорость течения игры увеличивается чуть ли не вдвое, монстры начинают скакать и атаковать в два раза быстрее, да и Неро со своим клинком напоминает маленький вихрь.

### Kid? Well... if that's how you see me, I think you'll blush a pretty pink when I kick your ass!

**© Nero, Devil May Cry 4**

Меч у Неро не простой, у него имеется нечто вроде механического привода, усиливающего атаки, — нажимаешь несколько раз кнопку, накапливая заряд, а потом обрушиваешь на противника молниеносные комбо. Ох уж этот технический прогресс!

Только одним мечом сыт не будешь, основная фишка Неро — демоническая рука Devil Bringer. Этой милой ручкой он может эффектно зашвырнуть супостатов куда подальше, либо хорошенько стукнуть их головой о стену. С обессилившими боссами можно вытворять головокружительные финты. Впрочем, это не единственное применение Devil Bringer'а: рукой можно цепляться за специальные светящиеся шары, тем самым преодолевая сложные участки местности, вроде пропасти или крутого подъема. Кроме того, без демонической конечности не решить некоторых головоломок.

Завершает джентльменский набор Неро револьвер Blue Rose — неплохое, но не слишком мощное оружие. И все. Стилей, как у Данте в DMC3, у Неро нет, нового оружия нам не дадут, разве что перепадет клинок Вергилия Ямато, пробуждающий демоническую форму нашего героя. К минусам такой скромный арсенал отнести все же нельзя — уверяю, вам и этого хватит, чтобы повеселиться.

Благо, все эти опасные игрушки поддаются усовершенствованию. Каким образом? Все просто: в конце каждого уровня за успешное его прохождение нам даются Proud Soul, души благородных, за которые, собственно, и будет улучшаться как арсенал Неро, так и его физические навыки, вроде ускорения или двойного прыжка. После каждого купленного умения цена на них увеличивается, а список довольно большой — придется подбирать то, что вам действительно нужно в данный момент. Если вы вдруг решите, что без какого-нибудь из скиллов жизнь не превратится в адские муки, всегда можно его убрать и вернуть Proud Soul'ы обратно в копилку.

А для чего же тогда теперь красные орбы, спросите вы? На них, как и в DMC3, можно купить предметы, цена на которые все так же растет после каждой покупки какого-либо из них. Но самое главное — можно и нужно приобретать синие и фиолетовые орбы, увеличивающие полоску жизни нашего героя и время пребывания в демонической форме соответственно. С содроганием вспоминается DMC3, где демоном можно было побегать всего пару секунд, после которых нас снова кидало в суровую человеческую реальность.

Из полезных нововведений хочется отметить мини-карту. Очень удобно, теперь нам больше не придется тыкаться во все двери, вспоминая, откуда пришли и куда нам, собственно, надо.

Да, мы все так же бегаем по небольшим локациям на протяжении пары десятков миссий, эффектно истребляем кучки надоедливых мелких монстров, сражаемся с впечатляющими боссами и решаем пазлы. Попадаются, кстати, весьма любопытные. Например, в одной из комнат нам придется передвигать каменную фигуру Неро по секторам, ударяя мечом по кубу. Сколько очков выпало, столько ходов фигура и сделала. Сектора окрашены в разные цвета: красный — на вас накинутся монстры, голубой — с неба посыпятся орбы, на белом иногда появляются сундуки со все теми же орбами, желтый же значительно переместит вперед вашего каменного двойника.

### You're Dante, right? Not a bad name.

**© Nero, Devil May Cry 4**

Вряд ли у вас будет хоть минута заскучать, в игру буквально погружаешься с головой, причем вынырнуть довольно сложно. Впрочем, если мои доводы не произвели должного впечатления, то как вам в таком случае возможность поиграть за Данте? Что, не ждали? А старый матерый волк тем не менее снова в строю. В годах уже (разработчики заявили, что ему в игре лет 30), оброс щетиной, но не утратил ни своего искрометного чувства юмора (Неро в этом плане тоже неглох, но куда ему до мэтра), ни великолепных боевых навыков. Что касается последних, то теперь для смены боевых стилей ему достаточно буквально щелкнуть пальцами — они переключаются соответствующими клавишами прямо во время игры. Стили все те же: Trickster, чтобы уворачиваться, Gunslinger выполняет финты со стрельбой, Sword Master откроет новые возможности вашего холодного оружия, а с Royal Guard в защите вам просто нет равных. С получением меча Yamato будет также доступен стиль Dark Slayer (стиль Виргилия из DMC3: Special Edition).



*Когда Неро приближается ко входу на секретную локацию либо к спрятанным орбам, его рука начинает светиться.*




*Демоническая рука Devil Bringer во всей красе.*




*Удар — и враг в нокдауне. Как видите, Неро владеет своим мечом не хуже самого Данте.*



Камень, из которого выбиваются красные орбы. Стильно смотрится.



Тот самый пазл с кубиком. Один неверный взмах меча — и на Неро набросятся толпы монстров.

Оружие вызывает ностальгические чувства — при Данте старый добрый меч Rebellion, пистолеты Ebony & Ivory и дробовик. Все оружие он теперь носит с собой, как это было во второй части — еще один несомненный плюс. Кроме того, Данте, в отличие от Неро, выполняет свою работу охотника на демонов на совесть, окончательно добивая боссов (от Неро им обычно удавалось сбежать), и получает в награду за труды праведные различное оружие. Это набор перчаток с ботинками Gilgamesh, чем-то схожие с Beowulf'ом в DMC3, Lucifer — оружие, отдаленно напоминающее джетпак и вызывающее кучу светящихся клинков (смахивает на одну из способностей Виргилия в DMC3: Special Edition), а также ящик Pandora — демонический чемоданчик-конструктор, из которого можно собрать арбалет, пулемет, ракетницу, лазерную пушку и даже самоходку, стреляющую самонаводящимися ракетами.

Стили и оружие улучшаются аналогично с таковыми у Неро. Кстати, увеличенное количество жизни и полоска дьявольской энергии при смене персонажей переходят к Данте, а потраченные на навыки Неро Proud Soul нам любезно вернут.

### Dude, the show's over.

**© Dante, Devil May Cry 3**

Но — черт побрал бы это "но" — не обошлось в игре и без минусов. В первую очередь это касается камеры. Из смены обзора иногда меняется и направление движения. Соответственно, если нажали "вперед", вдруг отпустили кнопку и снова ее нажали, персонаж запросто может побежать в противоположную сторону. К счастью, это происходит не так часто и почти не бросается в глаза. Управление все так же не очень удобное, однако приспособиться, в отличие от DMC3, можно, я, например, прошел его на клавиатуре, ни разу не поморщившись. Но истинное наслаждение от игры, безусловно, получат владельцы геймпадов, благо, что, в отличие от все того же DMC3, конфликтов со стиками не наблюдается. Правда, вибрация будет доступна лишь обладателям контроллера от Xbox 360. Надеюсь, в патчах это все же исправят.

Хочется добавить, что, как и в других частях, все накопленное добро после прохождения игры сохраняется, открываются новые режимы, оружие, можно почитать о том, что было в предыдущих частях, посмотреть все видеовставки, полюбоваться артом и прочее. Фанаты ликуют, новички приобщаются к миру DMC3.

**Inian**

**Диск предоставлен интернет-магазином "Game-online" (www.game-online.shop.by)**

**РАДОСТИ**

**Великолепная графика**
**Потрясающий дизайн игрового мира**
**Грамотная оптимизация**
**Чумовой драйвовый геймплей**
**Шикарный саундтрек**
**Стильные персонажи**
**Возможность играть за двух героев — каждый со своим стилем прохождения**

**ГАДОСТИ**

**Немного неудобное управление**
**Редкие проблемы с обзором камеры**

**ОЦЕНКА**

# 9.0

**ВЫВОД**

**Благодаря тому, что разрабатывалось сразу несколько версий Devil May Cry 4 на разные платформы, мы получили, без преувеличения, лучший слешер на ПК за всю историю игростроя. Вливание свежей крови в лице Неро никак не повредило, а возможность поиграть за Данте лишь укрепила достигнутый капковцами успех. Игра все так же полна драйва, но теперь это все сдобрено красивой графикой, сносным управлением и шикарной оптимизацией. Шедевр, и никаких гвоздей. Браво, Capcom!**

ОБЗОР

# Kung Fu Panda

**Анимационный фильм Kung Fu Panda от именитой студии DreamWorks потребителю скорее понравился, чем не понравился. Море лестных отзывов и реки зрительских симпатий — вот в чем повезло искупаться главному герою этого мультфильма — неуклюжей, но от этого только более забавной панде по имени По. То, что игре по Kung Fu Panda — быть, стало понятно сразу. Неясным оставалось — до релиза, конечно, — только качество очередного проекта по кинолицензии.**

**К удивлению многих, в том числе и автора этих строк, игра по упомянутому мультфильму оказалась весьма качественным продуктом. Ребята из Beenox Studios не подкачали — и потенциальные покупатели получили добротную аркаду по мотивам столь же добротного фильма.**

### Звериный Mortal Kombat

Сюжет игры, по сути, от сюжета киношного почти не отличается. Та же завязка — и тот же маячащий на горизонте финал. Отличие — лишь в сценарии. Некоторые сцены из фильма разработчики решили выбросить, зато напихали в проект кучу эпизодов собственного изготовления. В любом случае, мы имеем практически идентичные ситуации. В Мирной долине — пока что — все тихо и спокойно. От вероятных бед и нападений местных жителей оберегают двое мастеров кунг-фу, Угвэй (в локализованной версии игры почему-то "Угвай") и Шифу, плюс тоже весьма неплохо дерущаяся Неистовая Пятерка, состоящая из Тигрицы, Обезьяны, Журавля, Гадюки и Богомола. В один прекрасный день мастер Угвэй решает избрать воина-дракона — бойца, которому в древнем и пафосном пророчестве приписываются невероятные способности и которому достанется Свиток Дракона, дарующий своему хозяину чуть ли не безграничную силу. Население долины в предвкушении: кого же из Неистовой Пятерки постигнет честь стать воином-драконом. Но каков же конфуз, когда долгожданным избранным мастер Угвэй "назначает" По — обжорливую панду, имеющую лишь отдаленное представление о восточных единоборствах и попавшую на церемонию в качестве обычного зрителя. Аудитория — в шоке, как, впрочем, и сам свежеиспеченный воин-дракон. А тут еще и сулящее большие неприятности ЧП: ну очень нехороший снежный барс Тай Лунь, также в совершенстве владеющий кунг-фу, вырвался из темницы и направляется в Мирную долину с явно непристойными целями. Остановить негодяя может только наш черно-белый воин-дракон, который и муху прихлопнуть-то вряд ли сможет с первой попытки. Что из всего этого получится — узнаете сами, если посмотрите фильм и/или поиграете в его виртуальную инкарнацию: спойлерить — дело неблагодарное.

Обидно, но меж- и внутримиссионные ролики сделаны на движке проекта, так что не надейтесь лицезреть при прохождении кадры из фильма. Небольшие отрывки и нарезки из соответствующей киноленты будут доступны разве что в дополнениях. А жаль.

Играть доведется не только за По, хотя большую часть игры руководить придется, конечно же, этим смешным толстячком. Разработчики решили предоставить пользователям возможность "порулить" еще и самим Шифу и его воспитанниками (Гадюку и Богомола, правда, вниманием не особо побаловали). Более того, в режиме многопользовательской игры — а он в игроизации Kung Fu Panda есть, причем недурственный, — можно будет выступить еще и в роли главгада и не только. Такой "ассортимент" игровых подопечных не может не радовать: одни поединки с участием Шифу чего стоят.

### Use your fist and not your mouth ©

Kung Fu Panda — это классическая аркада с упором на драки и вкраплениями... ролевой игры. Именно так! Во время пробежек по уровням вы сможете собирать золотые монетки (да-да, прямо как в каком-нибудь Super Mario), за которые позволено улучшить различные показатели наших героев: от максимального количества хитпойнтов до суперударов. При большом желании и хорошем финансовом положении По можно даже одеть в один из нескольких модных костюмов. Польза от этого, правда, исключительно в плане эстетики. На этом элементы RPG заканчиваются...

...И начинается непосредственно сама аркада — яркая, динамичная и почти не надоедающая. Вместе с По и другими знакомыми по фильму знатоками кунг-фу мы будем отвешивать смачные пинки супостатам различных биологических видов: диким кабанам, крокодилам, гориллам и прочим братьям нашим меньшим. Будем освобождать из плена жителей Мирной долины. Будем искать черепашьи яйца (Угвэй и всякая похабщина никакого отношения к этому не имеют) и старинные реликвии. Будем защищать Дворец от грабителей. В общем, много чего будем делать. Главное — то, что разработчики не стали мучить нас однообразными миссиями и бесконечными потоками идентичных сражений. Драки самым замечательным образом разбавляются всяческими мини-играми: стрельбой из катапульт, экстремальными полетами... — и ненавистными большинству PC-геймеров интерактивными роликами в духе "нажми-вовремя-нужную-клавишу". В общем, вряд ли соскучитесь, тем более что все миссии довольно короткие, а локации сменяют друг друга с приятной быстротой. И, надо сказать, при общей невысокой сложности игры некоторые эпизоды будет сложно пройти с первого раза даже опытным геймерам, а не только новичкам и детям, так что не спешите снисходительно улыбаться и фыркать, мол, забава для малышей. Удивительно, но Kung Fu Panda способна увлечь даже взрослого игрока, уставшего от серьезных виртуальных разборок и жаждущего чего-нибудь доброго и не напрягающего.

Главный недостаток геймплея в детище Beenox Studios — совершенно несносная камера. Частенько игра подбирает неудобные ракурсы, из-за чего допустить досадную ошибку становится почти неизбежным делом. С управлением ситуация противоречивая. Разработчики "прикрутили" возможность задействовать мышь, однако можно — и даже лучше — обойтись исключительно клавиатурой. Поначалу играть совсем неудобно (все-таки, мягко говоря, непривычно пользоваться WASD-группой и NumPad одновременно), однако, приспособившись к предустановленным настройкам, что автор рецензии и рекомендует сделать, вы будете мутузить врагов не хуже Джеки Чана. Однако если вы являетесь гордым обладателем контроллера, советуем использовать именно этот полезный девайс.

Технически проект выполнен на "хорошо" с плюсом. Картинка хоть и не заставит вашу челюсть упасть под стол, но все-таки очень даже симпатичная. Интерактивность на довольно высоком уровне (для аркады подобного характера, разумеется). К звуку претензий нет никаких, разве что мелодии со временем приедаются и даже могут начать раздражать: композиторы явно могли сработать получше. В любом случае, техническая составляющая Kung Fu Panda скорее радует, чем разочаровывает. Как и вся игра в целом.

**Павел "barney" Брель**

*__Название игры в оригинале:__ Kung Fu Panda*
*__Название в локализованной версии:__ "Кунг-фу Панда"*
*__Жанр:__ аркада*
*__Разработчик:__ Beenox Studios*
*__Издатель:__ Activision*
*__Издатель в СНГ/локализатор:__ "1С"*
*__Статус локализованной версии:__ в продаже с 20.06.2008 года*
*__Количество дисков в оригинальной версии:__ 1 DVD*
*__Похожие игры:__ WALL-E, Garfield 2*
*__Рекомендуемые системные требования:__ Windows XP/Vista; Intel Core 2 Duo E4300/AMD Athlon64 3800+; 1024 Мб ОЗУ (1536 Мб для Windows Vista); ATI Radeon X1800XT с 256 Мб памяти/NVIDIA GeForce 7900GS с 256 Мб памяти; совместимая с DirectX 9.0с звуковая карта; DVD-привод; 5,5 Гб свободного места на жестком диске.*





**РАДОСТИ**

**Нескучный геймплей**
**Хорошие графика и звук**
**Удовлетворительный уровень сложности**

**ГАДОСТИ**

**Корявая камера**
**Ролики на движке**

**ОЦЕНКА**

# 7.0

**ВЫВОД**

**Весьма приятная аркада. Скорее всего, придется по вкусу всем, кому понравился фильм, не противны компьютерные игры и хочется чего-то доброго и ненавязчивого.**

ОБЗОР

# Age of Conan: Hyborian Adventures

**— Это отвратительно! Это зверство, садизм, извращение! Там кровь как настоящая, там текстуры женского тела, там!.. Как наши дети будут в это играть!?**

**Прошу прощения, к нам в эфир случайно прорвался представитель ESRB. Дело в том, что игра, о которой пойдет речь, достойна возрастного рейтинга 70+. Но мультяшность уже всем надоела, рубленый Tier 6 из World of Warcraft или вертексный S-grade LineAge 2 уже давно не вызывает восторженного "Вау!" одним своим видом. Новые миры зовут, современное железо ржавеет без дела, а кругом одни клоны да трэш на пару недель. Не вешать нос! Сегодня — никаких трэшаков, речь пойдет о реально впечатляющей игре.**

***Жанр:*** *MMORPG*
***Разработчик:*** *Funcom*
***Издатель:*** *Eidos Interactive*
***Издатель в СНГ:*** *1С*
***Количество дисков:*** *2 двухслойных DVD*
***Похожие игры:*** *World of Warcraft, Lineage 2, Guild Wars*
***Минимальные системные требования:*** *3Ghz Intel Pentium 4, 1GB RAM, NVIDIA Geforce 6600 или ATI Radeon 9800, 32GB места на жестком диске, Microsoft Windows XP или Windows Vista*
***Рекомендуемые системные требования:*** *2.4Ghz Intel Core 2 Duo E6600, 2GB RAM, NVIDIA Geforce 7900GTX, 32GB места на жестком диске, Microsoft Windows XP или Windows Vista*
***Мультиплейер:*** *Internet и без него никак*



## Да прольется кровь!

Давайте без вопросов, что такое MMORPG. У этой штуки свои законы, а для тех, кто в ее отношении девственно чист, я не расскажу ничего интересного. Начнем сразу с того, что есть новый виртуальный мир, который можно изучать, покорять, а также вполне пригодный для ролевого маскарада и киберспортивной раздачи тумаков. Местами этот мир сильно напоминает Хайборею, родину здоровяка Конана, но фанаты Роберта Говарда ни за что не поставят между ними знак "=". Даже несмотря на наличие самого короля Конана, с которым можно повстречаться на высоких уровнях. Но это на высоких уровнях, а для начала нам приготовлены рабские кандалы и пиратский остров с вулканом в середине в качестве детской песочницы. Никаких "ты всегда тут жил, а теперь повзрослел". Встретят в лучших традициях Gothic: ударом по голове, а первым оружием будет кусок весла. Романтика!

Теперь внимательно присмотритесь к скриншотам. Графика-то просто восхитительная! Вода как настоящая, тени на месте, текстуры четкие, полигонов тьма, дальность обзора — караул! Что, не главное это в MMORPG? А вы побегайте в этом мире минут 15, почувствуйте разницу между 2004 и 2008 годами и вернуться в LA2 и WoW будет совсем не легко. Удар номер два — все диалоги озвучены. Подумаешь, полвинчестера на них ушло, зато вникать в суть заданий не лень. Мы ведь как привыкли: "Короче, Склифосовский, кого убить и сколько?" — а тут даже атмосферой проникаться начинаешь. Оказывается, повсюду заговоры, шпионы, работорговцы, колдуны, дикари, причем не всем нужно сразу дать веслом по голове. С некоторыми хорошо бы договориться, другим аккуратно подпортить жизнь, а от третьих лучше держаться подальше.

В противовес сговорчивости NPC прольется кровь других игроков. Виртуальная, конечно, а все же детей за игру не сажайте. Отрубание голов, fatality пудовым молотом, удары мечом, от которых монитор покрывается кровавыми пятнами, и прочие зверства не обойдут вас стороной даже в самом мирном квесте. Разработчики всего лишь легализовали PvP и сделали поменьше монстров в локациях, а получился настоящий deathmatch. Увидели квестового босса, а он на 10 уровней сильнее вас — не беда. Ждем в невидимости, пока его начнет бить другой игрок, и в последний момент убиваем и игрока, и босса. Только примерились собрать лут — стрела в спину, воскресившийся конкурент наглость не простил. И вот мы уже собираем группу, объединяемся в гильдии, находим друзей и врагов.

Прокачка тем не менее идет очень и очень бодро. Опыт дают и за охоту на монстров, и за убийство игроков, и за квесты. Последних разработчики насочиняли просто огромное количество. Мгновенно набираем 5-10 штук, идем в нужную локацию и выполняем все одним махом. Силы растут, как на стероидах, экипировка постоянно обновляется.



Кроме того, на низких уровнях (на время написания статьи — до 20-го) всегда есть возможность скрыться от шумной и опасной PvP-игры под покровом ночи. Ночь на низких уровнях никак не связана с реальным временем суток. Солнце садится по нашему желанию. И тогда начинается встроенная одиночная кампания с сюжетом и типично сингловыми заданиями. Прокрасться, подслушать или быстро-быстро сбежать с извергающегося вулкана — ничуть не лишнее разнообразие. Но, разумеется, все время играть одному не получится: время от времени NPC будут отправлять на повышение квалификации в дневную прокачку.

Итак, качаемся легко и бодро — а скоро ли потолок? Не скоро, аж на 80-ом уровне. Но и затем игра предложит массу развлечений. Как насчет того, чтобы построить для своей гильдии город, обнести его стенами и укрепить башнями? Лень строить — можно разрушать и захватывать, конечная цель та же — захватить весь мир. Для команд поменьше придуманы блиц-игры "Захват черепа" и "Ликвидация команды". Победа в PvP дает не только доминирование на локации, она продвигает вас по десяти PvP-рангам, открывая уникальные предметы у торговцев. Для пацифистов придуманы мирные ремесла вроде алхимии и кузнечества. Набрали ингредиентов, повозились полчаса в рюкзаке и в результате пополнили аукцион первоклассными вещами, а свой карман — золотом. Создатели игры много поработали, чтобы вы не скоро сказали "Я достиг всего и крут непомерно". Но давайте поговорим о другой стороне игры.

## О мире и его жителях

Глядя на мир Age of Conan с другой стороны, можно увидеть не кровавость, а атмосферность и эпичность. Нас познакомят с тремя божествами: безжалостным Кромом, справедливым Митрой и жестоким Сетом, а также со многими их последователями. Мы увидим разные страны и народы, совершенно разных по роду занятий людей: наемников в простой кожаной одежде, жутковатых шаманов, просветленных жрецов, рыцарей на конях, носорогах и даже мамонтах. Кем будем в этом мире мы, зависит только от нашего выбора. Только поумерьте амбиции — до бога дослужиться не получится. Орки и эльфы тоже здесь не водятся, есть только три народа людей: Аквилонцы, Киммерийцы и Стигийцы. От расы зависит набор доступных классов (к примеру, маги — это только Стигийцы) и внешность, которую, впрочем, все равно можно менять в широких пределах. Дальше выбираем архетип, от которого зависит доступное оружие, доспехи, а также "ночные" квесты, и, наконец, класс героя, определяющий все остальное.

Архетипов четыре и в каждом по три класса. К солдатам относятся хранители, завоеватели и темные храмовники. Солдата можно узнать по тяжелой броне, а также по двуручному или парному оружию. Это профессионалы ближнего боя, ломающие врагам кости с помощью комбо-ударов. Маги Хайбореи — это демонологи, некроманты и вестники Ксотли. Их одежда почти не дает защиту, а немногое доступное оружие они используют крайне неумело. Зато армия призванных существ и убойные заклинания полностью компенсируют эти слабости. Роль лекарей и бафферов исполняют жрецы: шаманы-медведи, священники Митры и слуги Сета. В отличие от многих MMORPG, в Age of Conan жрецы далеко не всегда вынуждены быть "второй скрипкой", они не так обделены оружием и броней, как маги, да и арсенал боевых умений совсем не беден. Последний архетип — разбойник, и к нему относятся варвары, головорезы и бродяги (ranger). Объединяет разбойников умение неожиданно нападать и наносить большой урон, а также неумение носить хорошие доспехи, в результате чего жизнь разбойников часто обрывается (хотя правильнее сказать "прерывается").

Прокачка в Age of Conan не слишком сложная, но и простор для экспериментов оставляет. Скиллы (типа "Калечащий выстрел" или "Мощный удар") даются автоматически по мере повышения уровней. Не нужно даже идти к тренеру и платить деньги. Также сами собой растут статы (это всем знакомые сила, ловкость, выносливость, мудрость и интеллект). Большинство особенностей класса заключено в талантах, похожих на таковые в World of Warcraft: три дерева, в которые нужно вкидывать очки, чтобы открыть доступ к более мощным талантам. Для раскачки доступен и десяток малополезных умений, вроде быстрого бегания, высокого лазания и скоростного отдыхания.

Наши решения при прокачке служат каркасом всей игры, что очень характерно для RPG. Поэтому достаточно внимательно почитать подсказки, чтобы разобраться в геймплее. Однако на одной стороне игрового процесса мне бы хотелось остановиться подробнее. Age of Conan удивила боевкой, далеко ушедшей от классического автобоя. Уже на первом уровне мы можем комбинировать три удара, стараясь попасть по самой беззащитной части тела, а по возможности атаковать сразу несколько целей. Одновременно стараемся уйти от удара кувырками или заблокировать щитом. Когда же появляются спецприемы, становится вообще весело, главное — не забывать после выбора скилла указывать направление приема. Удачный спецприем хоть и отнимает выносливость и долговато применяется, зато нередко выбивает из монстра больше половины здоровья.



## Клиент в заплатах

Настал час критики, и самой уязвимой ее целью будет бета-тестирование. Отведенный под него срок ушел на исправление технических багов, всяких вылетов, провалов сквозь стены и западания скиллов. Такими болезнями игра почти не страдает. А вот балансу геймплея перепало значительно меньше внимания. Игроки разных уровней сходятся на мнении, что лучнику-страннику никак не положено носить средние доспехи, особенно в то время как варвар обходится легкими. Маг, благоразумно укрывшись в сторонке, оравой прислужников слишком уж легко и быстро убивает монстров на локациях. А







вот убийца оказался в неудачниках: его ножи почему-то медленнее бьют, чем тяжелые мечи завоевателя. Уравнять в силах 12 классов — не шутка, за месяц-другой эту проблему не решишь.

Кроме проблем с балансом бросаются в глаза недоработки интерфейса. Бросаются в виде дурацких сообщений поперек экрана: "Вы подняли Ржавый меч", "Убито 3/30 пиктов" и прочая чушь. Пять таких сообщений — и вы не видите ничего вокруг. Но и в обычном режиме огромные окна, иконки и шрифты занимают слишком много места и не обеспечивают нужной функциональности. Их стоило бы уменьшить раза в два — и слотов в панелях стало бы больше, и экран был бы не таким захламленным. Есть и другие недочеты интерфейса, но здравый смысл подсказывает мне написать о них не в статью, а разработчикам.

Funcom оперативными темпами латает баланс и прочие дыры в геймплее, выпуская обновления за обновлениями. Однако весят заплатки столько, что без анлимитного интернет-канала скачать их нереально (автору пришлось выкачать более 2 Гб). Но и на этом проблема не исчерпывается. Игра хорошо продается, а значит, все больше клиентов единовременно скачивают обновления. Сервера не справляются с такой нагрузкой, и в результате пользователям приходится либо ждать поздней ночи, либо терпеть частые обрывы связи.

Будь Age of Conan оффлайновой игрой, наверняка утонула бы в жалобах игроков, но у онлайна другие законы, и отсутствием глюков не может похвастаться ни одна MMORPG. К такой жизни опытные геймеры давно приспособились. Одни срубают на багах легкие деньги и халявную экспу, потому что для них возможность стать самым-самым на международном сервере важнее стабильной игры. Другие играют в свое удовольствие, не обращая внимания на карьеристов. А прочие невозмутимо ждут, пока схлынет первая волна патчей. Кстати, есть важная причина присоединиться к этой компании: к концу года 1С обещает выпустить полностью локализованную версию игры. Даже если переведут только текст, все равно играть будет намного удобнее.

**Дыдышко Артем aka Anuriel**

### РАДОСТИ

**Современная графика всем RPG на зависть**
**Зрелищная и открытая тактическому уму боевая система**
**Просто огромное количество заданий, многие из которых явно выше среднего для MMORPG уровня**
**Все условия для конкуренции между игроками**
**Возможность значительно изменять игровой мир, строя и разрушая города**
**Доступны мирные профессии**
**Куча классов, горы предметов, разнообразные монстры**
**А в придачу несколько прыжков выше головы с кувырком: одиночная кампания с сюжетом, озвученные диалоги и много чего еще**

### ГАДОСТИ

**Громоздкий интерфейс**
**Несбалансированность классов по силе**
**Необходимость постоянно скачивать большие обновления**

### ОЦЕНКА

# 9.0

### ВЫВОД

**Age of Conan — далеко не варвар среди MMORPG, а как раз наоборот — несет свет современности погрязшему в архаизмах онлайновому миру. За этой игрой будущее. Уже сейчас по продажам Age of Conan обгоняет World of Warcraft. В ней есть то, чего никогда не пробовали на вкус онлайновые ролевики: брутальный взрослый мир, современная графика, полноценный экшен и быстрая прокачка, которая, тем не менее, способна долго не упираться в потолок. Must have вне сомнений, причем оффлайновые RPG благодарят богов, что Age of Conan не будет среди их конкурентов в номинации "RPG года".**

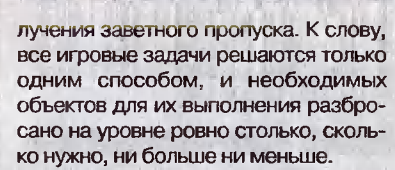




ОБЗОР

# Wall-e The Game

***Жанр:*** *аркада*
***Разработчик:*** *Asobo Studio*
***Издатель:*** *THQ*
***Издатель в СНГ:*** *1С*
***Количество дисков в оригинале:*** *1 DVD*
***Похожие игры:*** *Lego Indiana Johnes, The Spiderwick Chronicles*
***Минимальные системные требования:*** *CPU 1.5 GHz, 256 MB Ram, 64 MB Video, 2GB HDD*
***Рекомендуемые системные требования:*** *CPU 2 GHz, 1 GB Ram, 256 MB Video, 2 GB HDD*



**Не могу не начать с общеизвестного факта: игры по кинолицензиям очень сильно уступают по качеству своим идейным вдохновителям — одноименным фильмам. А иногда на свет появляются и вовсе жуткие поделки, в духе недавнего Iron Man. Мультфильм WALL-E, собравший тонны положительных отзывов и являющийся доказательством мастерства студии Pixar, естественно, не мог избежать игроизации. И из-под пера Asobo Studio вышла Wall-e The Game, богомерзием, к счастью, не ставшая, но во многом повторяющая недостатки игр по фильмам.**

Собственно игровой сюжет является нарезкой ключевых эпизодов мультфильма. Первую половину игры мы будем наслаждаться хорошо воссозданной атмосферой и так и не встретим ни единой живой души. Единственное, что мешает почувствовать великолепный стиль, — графика. От мутных текстур становится как-то не по себе, особенно если учесть, что музыка и прочие внешние составляющие практически на высоте. Голоса Валл-и и остальных персонажей остались такими же, как и в фильме, что также способствует погружению в мир игры.



## Будни робота-мусорщика

Дабы познакомить с местным геймплеем, нам покажут Землю за 700 лет до начала основных событий мультфильма. В компании других роботов Wall-e мы узнаем о трех типах своеобразных аккумуляторов: синие необходимы для открытия дверей, желтые восстанавливают здоровье, а красные подзаряжают наш лазер. Кстати, лазер — единственное, чем вооружен Валл-и, не считая возможности таранить объекты и врагов, принимая форму куба. Нас научат бросаться спрессованными кучами мусора в различные интерактивные объекты, покажут как использовать местные рампы (приспособления, на которых скейтеры исполняют трюки) в своих целях — в общем, обучат основам жизни в мире Валл-и.

На взаимодействии полученных знаний с окружающим миром и построены уровни — каждый представляет собой большую головоломку, как в Lego Indiana Johnes, только пазлов поменьше будет. Взяли взрывоопасный куб, разбили им хлипкую дверцу, проскакали через препятствия, уничтожили ящики, собрали аккумуляторы — и так пока не соберете достаточное количество для дальнейшего продвижения. Каждая закрытая дверь требует все больше синих лампочек для получения заветного пропуска. К слову, все игровые задачи решаются только одним способом, и необходимых объектов для их выполнения разбросано на уровне ровно столько, сколько нужно, ни больше ни меньше.

Как и во всех уважающих себя аркадах, в Wall-e The Game мы будем зарабатывать очки. Только делать это придется не посредством сбора различных монеток и прочего хлама, а уничтожением ящиков. Одни режутся лазером, другие берутся тараном, но цель одна: взорвать на уровне все. Сделав это, мы получим немного больше очков, чем за простое прохождение эпизода. Сами же очки можно потратить в магазине бонусов, открывая дополнительные материалы — все по законам жанра. Еще на заброшенной Земле есть артефакты — предметы, оставленные людьми. Будь то бинокль или игрушечный динозаврик — сначала Валл-и разберется, что это и как оно работает, а уж потом отправится дальше. Смотрится все это с неиссякаемым умилением — такого вот харизматичного персонажа создала студия Pixar.

## Part two

Разнообразить похождения Валл-и разработчики решили мини-играми в духе "Добеги из точки А до точки В за отведенное время" или "Стреляй из лазера во все, что движется". Как только нам надоедает скакать по большим уровням, игра дает поработать спинному мозгу. Мини-развлечений довольно большое количество, они очень просты, но динамичны и разнообразны, да и не дают окончательно заскучать — и все же недостаток идей в какой-то момент заставляет игрока это сделать. Тут-то и подоспевает вторая часть Wall-e The Game — приключения на космическом лайнере.

Мы снова продвигаемся по уровням-головоломкам и играем в забавные мини-игры, но пазлы немного усложняются, объектов для взаимодействия становится больше, появляются враги, которых мы будем жечь лазером или закидывать разными предметами, а также помощники-роботы. Последние, стоит Валл-и включить композицию "Put on your sunday clothes" на своем интегрированном проигрывателе, оказывают различные услуги, например освещение темных коридоров или уничтожение преград на нашем пути.

Играть нам доведется не только за нашего глазастого, но и за объект его восхищения — Еву. Жаль только, что исполнено это в виде очередной мини-игры, да еще и с неудобным управлением. Кстати, управлению следует дать отдельный пинок: с помощью мыши управляется только положение игровой камеры, за остальные же действия отвечает клавиатура. Даже луч лазера будем направлять кнопками движения.

Играть в Wall-e весело, однако слишком просто — нас постоянно балуют подсказками и подталкивают к правильному решению. И пусть геймплей ближе к концу становится более-менее динамичным, однообразие дает о себе знать. Даже невзирая на более чем двадцать уровней, разработчики всеми силами стараются продержать нас у экранов как можно дольше — по окончанию основного сюжета и финальных титров нам предлагается пройти еще шесть мини-игр, для которых вполне подходит выражение "для галочки". И только после этого своеобразного последнего рывка вы увидите заветную надпись "The End".

Гораздо более приятное времяпрепровождение сулит нам мультиплеер, который представляет собой все те же мини игры, только разбавленные несколькими новыми. В них можно играть с соперником в режимах hot-seat и split-screen, и даже нужно играть — интересно и затягивает.

**Lightray**

### РАДОСТИ

**Атмосфера и стилистика мультфильма**
**Веселый мультиплеер**
**Большое количество мини-игр**

### ГАДОСТИ

**Графика**
**Однообразие**
**Неудобное управление**
**Невысокая сложность**

### ОЦЕНКА

# 6.5

### ВЫВОД

**Если вам пришелся по вкусу мультфильм Wall-e и нравятся аркады, можете смело опробовать одноименную игру — гарантируется как минимум убитое время. Остальным же — на ваш страх и риск.**



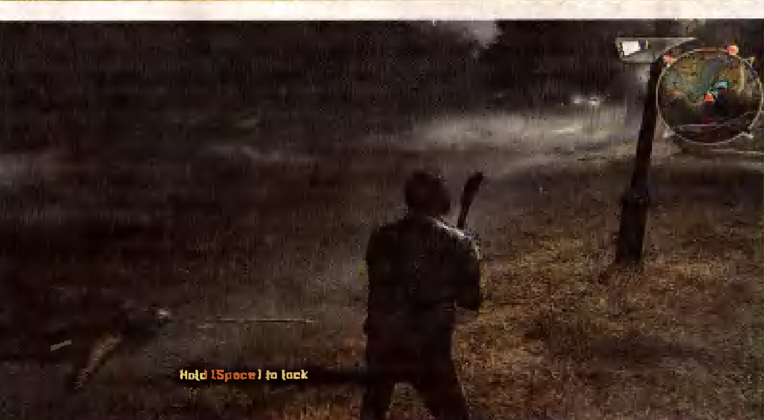
ОБЗОР

# Alone in the Dark

**Мы живем с вами в эпоху больших перемен. Игровая индустрия сейчас находится на стадии бурного роста и развития. Появляется все больше игр, которые по своей духовной значимости обходят и кино, и литературу вместе взятые. К девелоперам перестали относиться как к одержимым безумной идеей глупцам, бесполезно тратящим драгоценное время. Игровые жанры активно трансформируются, старые идеи уходят на покой. На их место приходят смелые инновации, которыми так изобилует новый Alone in the Dark.**

***Жанр:*** *Survival Horror нового поколения*
***Разработчик:*** *Eden Games*
***Издатель:*** *Atari*
***Российский издатель/локализатор:*** *"Акелла"*
***Похожесть:*** *серия Silent Hill, серия Resident Evil, Alone in the Dark 1-3*
***Количество дисков в оригинальной версии:*** *1 DVD*
***Минимальные системные требования:*** *Intel Pentium 4 2,6 ГГц/Athlon X2 3800, 1Gb RAM, видеокарта уровня GeForce 7800 GTX/Radeon X1650 XT с 256 Mb VRAM*
***Рекомендуемые системные требования:*** *Core 2 Duo E8400/Athlon 64 X2 5000, 2Gb RAM, видеокарта уровня GeForce 8800 GTS/Radeon HD3850 с 512 Mb VRAM*






## Переосмысление жанра

Будучи невероятно популярным в 90-х годах, игровой франчайз Alone in the Dark до недавнего времени пребывал в незаслуженном забвении. Всего под знаменитым брендом было выпущено 4 игры. Особого уважения заслуживают лишь первые две. Alone in the Dark под номером "раз" для survival horror — это как Doom для шутеров или King's Bounty для пошаговых стратегий: начало всех начал, духовный прародитель и основоположник устоявшихся лекал в жанре. Все те геймдизайнерские приемы с запугиванием игрока, предоставлением ему минимального набора для выживания в "очень-очень страшном месте с еще более страшными монстрами" прекрасно работают и в нынешних играх с поправкой на современную графику. Вторая часть легендарной серии про "одинокого в темноте" своим выходом только закрепила успех оригинала. Что произошло с Alone in the Dark потом, будет пострашнее любого хоррора. AitD 3 — это откровенно слабая игра с отсутствием каких-либо существенных геймплейных инноваций, да и сюжетная составляющая триквела была далеко не на высоте. Сериалу просто необходима была хорошая "встряска", и от Alone in the Dark: The New Nightmare все ждали очень многого. Но тот кусок программного кода вкупе с отвратительной трехмерной графикой (дань новым веяниям индустрии, что ж поделать), вышедший не так давно, был буквально испепелен игровой прессой. "Контрольный выстрел" бывшему некогда популярному бренду нанес боксер (режиссер?) Уве Болл, состряпав очередной, никому не нужный фильм по лицензии.

Своему дальнейшему развитию жанр survival horror был обязан, по большому счету, двум знаменитым игровым сериалам: Silent Hill и Resident Evil. Последний и вовсе переживает сейчас "эпоху Ренессанса", привнося в хоррор с каждым новым проектом ворох гениальных идей и геймдизайнерских решений. Alone in the Dark все уже было собирались списывать в утиль, как компания Eden Games, известная прежде всего по отличной реинкарнации другого, тоже некогда популярного тайтла Test Drive, решилась разрабатывать новую часть праотца всех игр-"страшилок". Более того, при общении с прессой новоявленные разработчики-реаниматоры клятвенно обещали навсегда изменить жанр survival horror, снабдив его неимоверным количеством инноваций. Что ж, давайте посмотрим, на что отдала свои последние деньги Atari.

## Гость из прошлого

Действие игры разворачивается в самом, казалось бы, безобидном и обычном месте во всем Нью-Йорке — в Центральном Парке. Персонаж, за которого нам предстоит играть, — детектив Эдвард Карнби. События Alone in the Dark происходят в наши дни, но сам Эдвард является эдаким гостем из прошлого — из 20-х годов прошлого века. Сценаристы тут же подсовывают нам классический прием про главного героя, которого пленила амнезия, и история начинается.

Самой главной задачей поначалу для нас будет, конечно же, выяснение причин путешествия во времени Эдварда Карнби. Почти сразу добавится еще один вопрос: откуда вообще на улице появились зомби и что происходит с Центральным Парком? Быть может, сам по себе сюжет игры особой духовной ценности не представляет, но вот то, как он подан разработчиками игроку, достойно уважения. Вся игра поделена на 8 равных эпизодов. Естественно, ничего дополнительно скачивать вам не придется — все части содержатся на диске. В тот момент, когда очередной эпизод подходит к концу, на экране разворачивается типичная ситуация, когда герой остается в какой-нибудь очень сложной и безвыходной ситуации и... начинают медленно ползти титры. Ну а как только вы начинаете проходить новый эпизод, вам на манер какого-нибудь телевизионного сериала показывают ролик с подписью "В прошлой серии Alone in the Dark". Отличнейшая находка для тех, кто не любит проходить игры залпом, а растягивает удовольствие на пару вечеров. Так и не забудешь, какие события происходили в игре чуть ранее, и ролик вдобавок отменный посмотришь.

Если вам захочется узнать дальнейшие подробности сюжетной истории, но проходить всю игру нет возможности, вы вправе пропустить несколько эпизодов. Но учтите — самые последние "серии" будут с начала игры недоступны.

## Долой консерватизм! За инновации!

Наверняка всех вас раздражают условности в играх. Понятное дело, что любая игра — сама по себе большая условность. Мы условно кого-то убиваем в шутерах, условно строим мнимые здания в стратегиях, ну и так далее. Другое дело, когда разработчики при анонсе своего очередного уберблокбастера вопят всем, что их детище — это новая ступенька в развитии интерактивности и реалистичности в играх, а на самом деле мы с вами в конечном итоге опять получаем тот же проект, который выпускали девелоперы пару лет назад, только с улучшенной графикой и физикой. Хочется уже чего-то большего. Ситуацию как-то исправил Crysis со своими крошащимися хижинами и пальмами, которые можно скосить очередью из автомата. Но этого, как вы понимаете, все равно мало.

А в жанре survival horror и вовсе дела плохи. Исключения, конечно же, есть. Скажем все дружно огромное спасибо Penumbra за ее инновационные и нестандартные головоломки, основанные на интерактивности окружения. Пример "Пенумбры" не единственен, но ведь существует еще много других игр, в которых возможность воздействия на окружающие объекты сведена к минимуму. Хлипкие двери с пометкой "замок сломан, и ты никак ее не откроешь, дружок", отсутствие возможности ударить по врагу первым попавшимся стулом или куском арматуры, нагромождения строительных обломков, через которые нельзя пройти... Одним словом, привет, Silent Hill и все игры, созданные по твоему образцу!

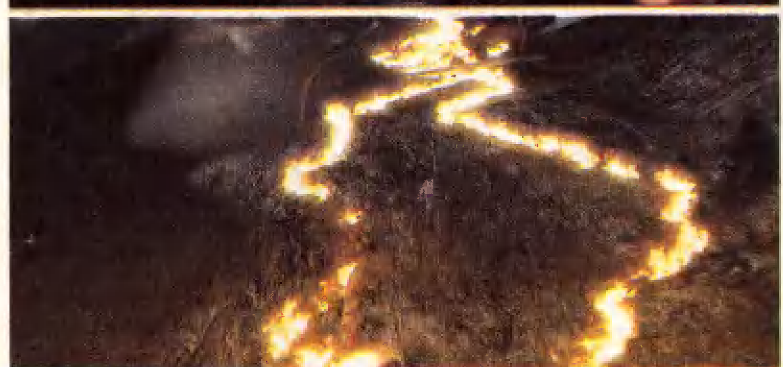
В сложившейся ситуации глотком свежего воздуха представляется новый Alone in the Dark. Компания Eden Games решила отказаться от присваивания названию очередного индекса. Тем самым девелоперы делают самый прямой намек на то, что они создали принципиально новый проект, которого объединяет со старыми играми серии лишь название и отчасти концепция. В новом AitD, держа в руках какой-нибудь огнетушитель или топор, вам не придется бежать через полкарты за ключом, чтобы открыть дверь. Парочка ударов по хрупкой фанере — и вы уже в нужной вам комнате. Но кроме возможности проигнорировать поиск ключа к дверному замку, игре, безусловно, есть еще чем похвастаться. Похоже, давние просьбы всех поклонников жанра "хоррор" были услышаны — и в новом Alone in the Dark вы вправе будете проделывать с подручными предметами те элементарные действия, которые были раньше всегда под запретом.

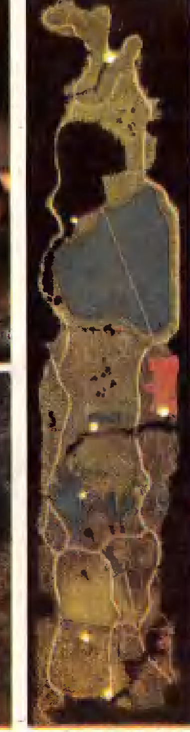
Приведу пример. Навстречу вам с самыми кровожадными намерениями движется изуродованный кусок биологической плоти, издалека напоминающий человека. Как игроку, приученному к механике классического survival horror, вам тут же захочется расправиться с врагом привычными способами: выпустить в одержимого обойму патронов из пистолета, хорошенько отдубасить его бейсбольной битой или обломком металлической трубы. На худой конец, если со снаряжением совсем уж худо, то от супостата можно просто сбежать. Вот, в общем-то, основные варианты развития событий в типичной игре а-ля "Тихий холм". В Alone in the Dark же вам предоставят столько вариантов для расправы над монстрами, что поначалу даже не верится.

По локациям, как уже принято в подобных играх, щедро разбросаны всевозможные предметы: мотки скотча, бинты, бутылки с зажигательной смесью, платки и прочее. Заполнив все ячейки инвентаря (с собой разрешается брать не более восьми предметов), можно не только быть спокойным за состояние здоровья главного героя, но и смело приступать к экспериментам по нахождению новых способов умерщвления врага. Возьмем, к примеру, баллончик с аэрозолем — он может быть как ценным средством для заживления ран вашего Альтер-эго, так и миниатюрным огнеметом в непременном тандеме с зажигалкой. Комбинация "бутылка с зажигательной смесью+тряпка+зажигалка" является ничем иным, как знаменитым "коктейлем Молотова". А вышеупомянутую бутылку можно просто подбросить в воздух, стрельнуть по ней из пистолета — и вы глазом моргнуть не успеете, как преследующий вас негодяй будет полностью объят языками пламени. Именно огонь является единственным надежным средством полного уничтожения недругов. Так что если в игре на вас движется очередная гадина, лишний раз подумайте: быть может, вместо того, чтобы непрерывно палить по одержимому зомби из пистолета, лучше взять первый попавшийся стул, поджечь его от ближайшего источника огня и ринуться в сторону врага? Этот способ убийства гораздо эффективнее обычного "олдскульного". Вариантов комбинирования предметов просто несчетное количество — все ограничивается лишь вашей фантазией, но обидным является тот факт, что игра всячески препятствует развитию ваших творческих способностей. Все манипуляции с инвентарем происходят в реальном времени, и зачастую у вас может просто не быть времени на собирание очередного "коктейля Молотова". Ведь монстры в Alone in the Dark мало того, что тупые, злые и страшные твари, — они в придачу еще невероятно нахальные. Такое ощущение, что эти ребята только и ждут, когда вы откроете свой инвентарь, чтобы помешать нормально им воспользоваться. Функцию вещмешка в игре выполняет... куртка главного героя, а точнее ее внутренние карманы, наглядно демонстрирующие собранные вами предметы. Как вам инновации от Eden Games? Дальше — больше.

В игре дают возможность открыть практически любую запертую дверь. Дело не ограничивается варварским использованием топора или огнетушителя в качестве альтернативы маленькому ключу. Вы можете просто прострелить сломавшийся замок, ну а если дверь железная и выглядит чересчур массивной, то ее все равно можно сорвать с петель — просто припаркуйте возле неугодной вам металлоконструкции автомобиль и стрельните по крышке бензобака. Встретилась дверь с кодовым замком? Не торопитесь искать поблизос-





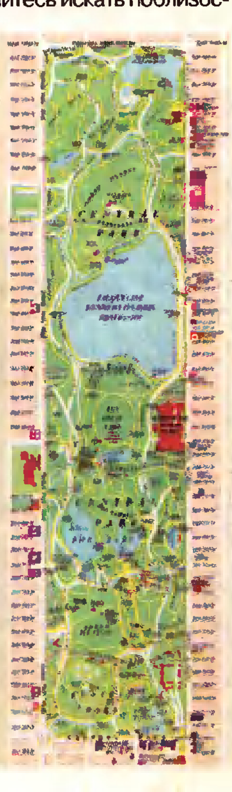


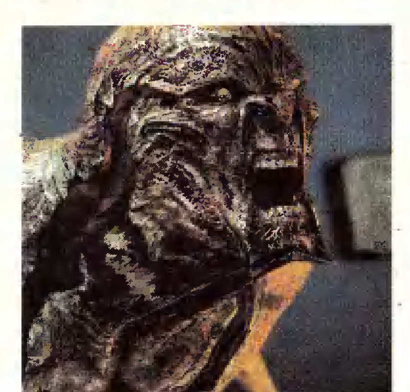
## Добро пожаловать в Центральный Парк

Скажите, какое место вы считаете самым безопасным и спокойным в вашем городе, кроме собственной квартиры? Место, где вы любите посидеть с друзьями и забыть обо всех насущных проблемах, или же, наоборот, остаться наедине со своими мыслями и подышать свежим воздухом, погреться под теплыми лучами солнца... Ну, конечно же, это парк — скажете вы и будете правы. А вот разработчики нового Alone in the Dark так не считают. Зато они предлагают дать волю вашей фантазии и поразмыслить над следующими вопросами. Почему Центральный Парк развлечений Нью-Йорка (города, где стоимость одного квадратного метра недвижимости эквивалентна цене автомобиля среднего класса) находится в самом центре, то есть наиболее ценном и престижном месте?

Почему никто не купил и сантиметра земли, на которой расположен парк, и что это место в себе скрывает такого странного и таинственного, если даже создатель парка Кальверт Во еще сто пятьдесят лет назад написал в одном из своих писем следующие слова: "Я очень беспокоюсь за свою жизнь. Эти люди хотят, чтобы тайна парка навсегда осталась скрытой"? Что и говорить, жути Eden Games нагнали грамотно. Вероятно, они хотели хоть на короткое время заставить игроков перестать относиться к Центральному Парку Нью-Йорка как к самому безопасному месту во всем городе. Нечто подобное, помнится, пытались нам внушить разработчики Silent Hill 4. Только там вместо парка была обычная квартира.

Eden Games с особым тщанием подошли к вопросу моделирования места действия Alone in the Dark. Взгляните на настоящую карту парка и карту из игры. Сходство поразительное.







ти подсказки, чтобы узнать нужный шифр. Лучше хорошенько присмотритесь к циферблату. Вполне вероятно, что те клавиши, которые нужно нажимать, будут испачканы кровью. И уже методом простого перебора вы сможете узнать правильное сочетание цифр. Ну и про огнетушитель тоже не забывайте. Ему-то все равно, что пробивать — простую дверь или дверь с дорогим кодовым замком. Вот она — простейшая бытовая логика, которой так порой не хватало той же Silent Hill. А еще ей не хватало поездок на автомобиле. В Alone in the Dark вам предоставят такую возможность, но сначала тачку надо угнать. Забудьте о ваших GTA-рефлексах — в игре от разработчиков Test Drive Unlimited для того, чтобы завести авто, нужно сначала немного повозиться с проводами замка зажигания.

За реализацию подобных моментов хочется уже сейчас подать заявку в музей мадам Тюссо на выплавление восковых фигур абсолютно всех разработчиков команды Eden Games. Первое время, играя в новый Alone in the Dark, постоянно недоумеваешь — почему Capcom с Konami закрывали глаза на досадные просчеты и идиотские условности в играх, которые они финансировали.

### Тягости кунсткамеры

Как бы ни было досадно, но игра, в активе которой имеется огромный набор геймплейных инноваций, порой разочаровывает и даже бесит так, как это не смогла бы сделать какая-нибудь очередная поделка российского геймдева (уж простите за несоблюдение политкорректности, но память об "Инстинкте" и "Бое с тенью" не позволяет высказаться иначе). Больше всего нареканий и недоразумений у игроков насчет AitD вызывает, конечно же, управление.

Если рассматривать PC-версию игры, то недобросовестное портирование тут не причем. Просто Eden Games, одержимая мыслью о тотальных нововведениях, решила также привнести что-то принципиально новое и в управление. С помощью клавиатуры мы воздействуем на перемещение Карнби в пространстве, но вот мышь в игре отвечает не за повороты камеры, как это обычно принято, а за движения рук главного героя. То есть теперь вы вправе решать, каким образом нанести следующий удар по врагу какой-нибудь битой или топором: сверху, сбоку или вообще ударить ему по ногам. Казалось бы, чем не приятное нововведение. Беда в том, что к необычному управлению привыкаешь далеко не сразу, если привыкаешь вообще. Обзорность в игре хромает на обе ноги — невозможность осмотреться по сторонам поначалу изрядно досаждает.

Ладно, допустим, игроки смирились бы с неповоротливостью камеры во время пеших прогулок. Но вот ожидать от разработчиков отличнейшей автоаркады Test Drive Unlimited посредственно реализованного процесса вождения автомобилем не мог никто. Виной всему тут видится физика — машина то и дело норовит зацепиться за всякую малоприметную корягу, а после этого еще и ведет себя абсолютно неестественно — переворачивается почем зря на 360 градусов и начинает вилять задом как корова на льду.

И так простая, на первый взгляд, поездка к Центральному Парку в начале игры окажется для всех вас настоящим испытанием нервной системы на прочность.

### Утри нос, Уве Болл!

При разработке Alone in the Dark девелоперы попытались расширить привычные рамки жанра survival horror. На манер GTA по Центральному Парку можно свободно путешествовать пешком или разъезжая на автомобиле, заходить в некоторые здания, собирать предметы экипировки. На создание NPC, которые бы смогли щедро одаривать Эдварда Карнби различными побочными заданиями, у Eden Games, вероятно, не хватило ни времени, ни денег. А жаль. Задумка могла получиться неплохой. Еще немного разочаровывает тот факт, что время суток, в угоду повышения общей атмосферности игры, в парке не меняется. В конечном итоге, новая часть знаменитого хоррор-сериала представляет собою сплав самых удачных жанров с тем лишь условием, что детальной проработки особенностей каждого из них в AitD делать не стали.

Графика в игре звезд с неба, конечно, не хватает, но находится на более-менее приличном уровне. Особенно выразительным и правдоподобным получилось пламя. Чего не скажешь про местную растительность. Деревья и кусты своим видом невольно напоминают о прекрасных вечерах, проведенных за Silent Hill под номером 4.

А вот саундтрек получился просто отменным. За музыкальные композиции отвечал человек по имени Оливье Деривьер (Olivier Deriviere). Как в старых добрых фильмах ужасов, Alone in the Dark просто-таки переполнен мрачными мелодиями. Среди них в особую категорию выделяются классические хоровые песнопения, заставляющие мурашек бегать по вашей коже со сверхзвуковой скоростью. Оливье, кстати, уже успел отметиться своей превосходной музыкой в двух частях Obscure.

У Eden Games, безусловно, получилось воскресить старый франчайз. Новый Alone in the Dark получился добротным проектом с большим количеством оригинальных идей и инноваций. Если сможете привыкнуть к сложному и запутанному управлению, то более приятного геймерского времяпрепровождения вам сейчас и не найти.

**Игнатий "Rambus" Колыско**

**РАДОСТИ**

- **Добротный сюжет**
- **Интересный способ подачи истории — разделение на эпизоды**
- **Шедевральная музыка**
- **Обилие пазлов, основанных на интерактивности окружения и физике**
- **Безликое множество вариантов комбинирования предметов инвентаря**

**ГАДОСТИ**

- **Графика, не оправдывающая заявленные рекомендуемые требования**
- **"Неповоротливость" камеры**
- **Сложное управление**

**ОЦЕНКА**

**8.0**

**ВЫВОД**

**Самая противоречивая игра года, вне всяких сомнений. Во время прохождения этого проекта вы испытаете на себе букет самых разнообразнейших эмоций — от полного разочарования до неописуемого восторга. Survival Horror нового поколения. Не играть никак нельзя.**

# LEGO Indiana Jones: The Original Adventures

*Жанр:* *adventurer/3D platformer/action*
*Разработчик:* *Traveller's Tales*
*Издатель:* *LucasArts*
*Количество дисков в оригинальной версии:* *DVD*
*Похожие игры:* *LEGO Star Wars: The Original Trilogy, LEGO Star Wars II*
*Минимальные требования:* *Intel P3 1.0 GHz или AMD Athlon XP, 256 MB RAM, 512 MB RAM для Windows Vista, 128 MB видеокарта с Shader Model 2.0, 100% DirectX 9.0c аудио устройство, DVD-ROM, клавиатура и мышь, DirectX 9.0c (August 2007), 4.0 GB свободного места на HDD*
*Рекомендуемые требования:* *Intel P4 3.0 GHz или AMD Athlon 64, 512 MB RAM, 1 GB RAM для Windows Vista, 512 MB видеокарта с Shader Model 3.0, 100% DirectX 9.0c аудио устройство, 8X Speed DVD-ROM, геймпад, 4.5 GB свободного места на HDD*

**После покорения далекой-далекой галактики (LEGO Star Wars) команда разработчиков Traveler's Tales решила перейти к более земным приключениям. LEGO Indiana Jones дает нам возможность повторить историю первых трех фильмов об Индиане в манере, характерной для LEGO-игр. Перенос мира приключений и захватывающего экшена, какой был в фильмах об Индиане Джонсе, в мир LEGO кому-то может показаться странным, но на самом деле это очень удачная идея. Вся фишка в том, что даже людям абсолютно безразличным к Индиане, игра, благодаря потрясающему кооперативному режиму и забавным загадкам, может принести много приятных эмоций.**

С момента LEGO Star Wars в основной концепции LEGO Indy ничего существенно не изменилось. Это все то же разгадывание загадок с элементами легкого экшена и платформера. Сами же загадки стали более логичными, что дает возможность наслаждаться прохождением и не заставит застрять на одном месте в попытках найти решение задачи. Однако в бонусных миссиях уже могут встретиться сложные моменты. Если вы все же застряли и не можете открыть дверь или перебраться через обрыв, то помните, что решение не скрывается за многочисленными комбинациями действий и сложными последовательностями.

В целом игра довольно разнообразна, препятствия, возникающие перед вами при прохождении, отличаются друг от друга. Каждый новый уровень добавляет что-то, что будет сохранять ваш интерес. Есть довольно забавные задачки, связанные с фобиями некоторых персонажей. Инди бесстрашно перелетает кипящую лаву, ухватившись за выступ хлыстом, и перепрыгивает одну за другой ямы с шипами, убегая от катящегося за ним огромного булыжника, но судорожно трясется от страха перед одним только видом шипящей змеи. Встречи с боссами предлагают каждый раз новый способ победы. От выяснения, как ранить того, кто восстанавливает свое здоровье, до боя с тем, кто безостановочно прыгает, вам придется действовать быстро, дабы потом ваша Lego-голова не слетела с плеч. В LEGO Indy достаточно много средств передвижения, например слон, на котором надо будет перебираться через смертельную болотную вязь, или мотоцикл, который, рыча, помогает лихо перепрыгивать с трамплина на трамплин. Из большого количества запоминающихся моментов стоит отметить момент с обезьяной, которая не может решить, что ей нужнее: банан или динамит, а также ураганный уровень с рельсовыми тележками из эпизода "Храм Судьбы".

Юмор здесь простой и понятный каждому. Немые сюжетные сценки упрощают некоторые места из фильмов Стивена Спилберга. Вы не увидите, как после открытия потерянного ковчега у Lego-человечков плавятся лица, но зато увидите, как засыпает отец Инди (это потому, что он старый), а сам Индиана Джонс перевоплощается в блондинку, чтобы обмануть немецкого охранника. Но юмор прослеживается не только в сюжетных сценках. Например, если получиться осмотреться, убегая из горящего замка, можете увидеть на стене картину Сфинкса с Lego-головой. Также разработчики нередко напоминают о прошлых своих Lego-играх: вы можете встретить солдата в маске Дарт Вейдера, Белок пародирует C-3PO, а в скрытых местах некоторых уровней своими делами занимаются другие персонажи Звездных Войн.

Повторное прохождение уровней в свободном режиме — это неотъемлемая часть игры, ведь в таком случае вы получаете возможность попасть в недоступные при первом ознакомлении места. Все потому, что у каждого персонажа есть свои уникальные способности, но во время прохождения по сюжету вы управляете только двумя, максимум тремя персонажами, а в свободном режиме у вас в распоряжении все персонажи со всем спектром возможностей. К примеру, у Индианы







всегда при себе его верный хлыст, с помощью которого он может ни только перепрыгивать через ямы и хватать предметы, но и притягивать к себе девушек, одаривая их поцелуем. Еще есть персонажи с книгами знаний, которые расшифровывают иероглифы, персонажи маленького роста, проникающие в труднодоступные места, есть те, кто таскают с собой лопату или ремонтный ключ, и плохие ребята, приводящие в действие статуи Тугги.

Есть, правда, в LEGO Indiana Jones и некоторые просчеты. В первую очередь — это искусственный интеллект вашего напарника. Часто, чтобы выполнить определенную задачу, понадобиться помощь AI, но в редких случаях обнаруживается, что ваш напарник упорно не понимает, чего от него хотят. Эта проблема устраняется двумя способами: первый и самый лучший — кооперативное offline-прохождение, второй — сами активируем второго игрока с помощью нужной клавиши и, поочередно управляя двумя персонажами, выполняем необходимые действия. Проблемы возникают и во время боя, когда толпа врагов бежит на вас, а вы в этот момент заняты, например, перетаскиванием предмета. Игрок же под управлением AI может лишь на короткое время задержать одного врага, но не обезвредить полностью. Боссы часто охраняются большим количеством солдат, что делает победу в одиночку еще сложнее. Стоит отметить, что иногда при прыжке бывает сразу невозможно правильно оценить расстояние до веревки или другого края, что в свою очередь приводит к нелепым переигровкам. Но эти мелкие недочеты все же никак не сказываются на удовольствии, получаемом от игры, тем более если вы проходите ее в кооперативе.

LEGO Indiana Jones не очень требовательна к конфигурации компьютера. Управление осуществляется с помощью клавиатуры, но лучше все-таки это делать на геймпаде — так гораздо удобнее.

**Che**

**РАДОСТИ**

- **Великолепная кооперативная игра**
- **Забавные загадки**
- **Реиграбельность**
- **Юмор**
- **Для всех возрастов**
- **Атмосфера приключений**

**ГАДОСТИ**

- **Ленивый дружественный AI**
- **Респаунящиеся враги**

**ОЦЕНКА**

**8.5**

**ВЫВОД**

**LEGO Indiana Jones — это отличный геймплей, забавные сюжетные ролики и интересные загадки, которые делают эту игру пока что лучшей из серии LEGO, а также веселым занятием в свободное время. Это несложная игра, но она дает возможность с большим интересом проходить ее повторно, в первую очередь благодаря большому количеству скрытых бонусов. LEGO Indiana Jones способна принести удовольствие не только поклонникам легендарного доктора Джонса, но и тем, кто о нем даже не слышал. А для тех, кому уже хочется чего-то нового, следует ожидать LEGO Batman.**

# КОНСОЛЬНЫЕ НОВОСТИ



## Mortal Kombat vs DC Universe: новые подробности

Июльские мероприятия E3 и Comic-Con принесли просто неприличное количество новостей о файтинге-кроссовере **Mortal Kombat vs DC Universe**. В частности, нам представили нескольких новых персонажей: со стороны MK это колдун Шан Цунг, шаолиньский монах Лю Канг, принцесса из другого мира Китана и спецназовец Джакс. DC же представляли Кэтвумен, Джокер, Зеленый фонарь и Капитан Марвел. Всего в новой игре ожидается два десятка играбельных персонажей плюс пара-тройка дополнительных скрытых бойцов. С привычными по предыдущим эпизодам Mortal Kombat мини-играми придется попрощаться — в новом MK мы не увидим ни их, ни альтернативных костюмов игровых персонажей. Тем не менее небольшие изменения в одежде героев все же припасены для битв двух одинаковых воинов друг с другом. Сделано это для того, чтобы игроки могли отличить своего персонажа от чужого (то же самое в свое время было в Mortal Kombat 4).

А вот без сюжетного режима Conquest игра никак не обойдется. Нам гарантируются две сюжетные линии (одна за героев MK, другая, соответственно, за парней и девушек из DC), во время прохождения которых будет позволено играть разными персонажами (к примеру, одну главу будем проходить за Скорпиона, другую — за Бэтмена, третью — за Кэтвумен, и т.д.). Однако слишком серьезно к сюжетному режиму относиться не стоит, ведь MK vs DC не является частью основной сюжетной линии Mortal Kombat — это просто спинн-офф, который, вполне возможно, в будущем вырастет в отдельную игровую MK-линейку. Релиз MK vs DC намечен на ноябрь текущего года для Xbox 360 и PS3.

## Про рэйсинг

Шведы из SimBin знают толк в хороших "гоночках" — как-никак, именно они делали в свое время Race 07 — The WTCC Game и GTR 2. Теперь разработчики созрели для официального анонса нового проекта — игры **Race Pro** для Xbox 360. Как обычно, нам обещают высокий уровень реализма и много красивых машинок, гоняющих по чертовой дюжине различных треков. Посредством Xbox Live игроки смогут схлестнуться в мультиплейере — в онлайновых гонках будут принимать участие до 12 машин за раз. Издавать Race Pro будет Atari, а релиз новой "гоночки" от SimBin ожидается в конце года.

## Кратос снова в строю

Прошедшая E3 принесла много интересных анонсов игровых проектов. В их числе и возвращение храброго воина Кратоса на экраны телевизоров вместе с консольной игрушкой **God of War III** (PS3). Никаких подробностей о новом эпизоде "бога войны", правда, пока не сообщается, единственное, чем можем порадовать — это тизер-ролик, расположившийся на www.gametrailers.com/player/36487.html

## Коллекционная Gears of War 2

Как и положено блокбастеру, **Gears of War 2**, создающаяся эксклюзивно для Xbox 360, будет представлена не только в обычной версии — осенью поклонники получат шанс добраться и до коллекционного издания долгожданной игры. Что же войдет в комплект Gears of War 2 Limited Edition? О, много интересного. Счастливые обладатели стальной коробочки с ограниченным изданием найдут внутри традиционный DVD с бонусным видео, книжку с концепт-артами и биографиями персонажей, а также лазерную винтовку — последняя ориентирована в первую очередь на любителей онлайновых баталий. Искать в продаже Gears of War 2 следует с 7 ноября.

## Карманный Duke Nukem

В планах у старины Дюка Нюкема — покорение карманных консолей вместе с игрой **Duke Nukem Trilogy** для Nintendo DS и PSP. Как сообщила Apogee Software, обе версии "Трилогии" будут разделены на отдельные эпизоды, каждый из которых предложит игрокам новый театр военных действий — тут вам и разборки в космосе, и перестрелки в современном мире, и даже дружеский визит в 1945 год (а там и подавно найдется в кого пострелять).

Разработчики при создании игры предусматривают и возможность онлайновых битв. Стоит также учесть, что версии для DS и PSP — это, по сути, различные игры с общим сюжетом. На приставке от Nintendo игроков встретит двухмерная шутерно-аркадная игрушка с видом из-за плеча, рассчитанная на подростков. А вот для PSP разрабатывается суровый трехмерный экшен от третьего лица с рейтингом Mature. Впрочем, в PSP-версии со спины на героя любоваться придется далеко не всегда, поскольку в игре также предусмотрены миссии с видом сверху и из-за плеча Дюка. В общем, все вполне радужно, огорчает лишь, что ждать "карманного" Нюкема придется долго — выход первых эпизодов обеих трилогий запланирован аж на лето 2009 года.

## JRPG для Xbox 360

Square Enix изменяет PlayStation с консолью "дяди Билли" — в прошлом месяце стало известно, что игрушка **Final Fantasy XIII** появится в продаже не только на PS3, но и на Xbox 360. Причем версия для "коробочки" поступит в продажу одновременно с версией для консоли от Sony, только вот точная дата выхода Final Fantasy XIII пока, к сожалению, не известна. Зато уже нет сомнений в том, что PlayStation 3 лишилась очень серьезного эксклюзива.

**AlexS**





## RPG для iPod

Square Enix отчиталась о европейском релизе своего проекта Song Summoner: The Unsung Heroes. Из широких рядов тактических RPG от Square Enix новая игрушка выделяется благодаря нескольким интересным особенностям. Первое — это дебютный проект "эниксов" для плееров iPod. Второе — в процессе игры время от времени приходится задействовать песни из памяти плеера для создания солдат, помогающих главному герою. Причем характеристики этих воинов прокачиваются даже тогда, когда хозяин плеера просто прослушивает треки, не запуская саму игру. Square Enix также объявила, что распространяться новая игрушка будет через iTunes.




# НОВОСТИ КИНО

Главным событием июля в киношной среде была премьера криминальной драмы по мотивам комиксов о Бэтмене **"Темный рыцарь"** (The Dark Knight) за авторством Кристофера Нолана. Фильм, как оказалось, превысил все ожидания и устроил такой фурор, что мир (особенно это коснулось территорий Соединенных Штатов и, в принципе, Всемирной Сети тоже) на какое-то время сошел с ума. Первый рекорд "Темный" устроил со штатовскими сборами в первый уикенд, стартовав с рекордных 4366 площадок и собрав $158,4 млн. (обогнав предыдущего рекордсмена — "Человека-паука 3"). На этом он не остановился и продолжал бить рекорды за сборы в первый понедельник, вторник, за второй уикенд, за первые десять дней проката (сборы превысили 300 миллионов долларов), оставляя позади "Пиратов Карибского моря" разного разлива, самые успешные части "Звездных войн" и прочие взлелеянные блокбастеры. На момент написания этих строк "Темный рыцарь" находился двенадцать дней в прокате и успел собрать $333,9 млн. По всей видимости, рекорд "Титаника" (600 млн. в США) так и останется непобитым, но нолановский шедевр в конечном итоге может рассчитывать на 450 миллионов "дома", что вкупе с пока неуверенно стартующим прокатом в остальном мире может дать — при подобном же успехе — более миллиарда финальных мировых сборов. Но это еще не все проделки картины. Буквально в первые же дни она оказалась на первой строчке ТОП-250 авторитетного сайта IMDb.com, обставив много лет лидировавшего "Крестного отца".

Гильермо дель Торо, который сейчас прямо нарасхват, взял под продюсерское крыло римейк телевизионного ужастика **Don't Be Afraid of the Dark**. Фильм рассказывает о молодой домохозяйке, переехавшей с мужем в фамильный дом викторианской эпохи и обнаружившей в кабинете отца нечто жуткое и страшное. Деньги в производство вливает компания Miramax, а режиссером выступил Трой Никсей, для которого это дебют.

Заглавную музыкальную тему для двадцать второго фильма бондианы **"Квант милосердия"** режиссера Марка Форстера запишут участник инди-рок-группы The White Stripes Джек Уайт и Алисия Кис. 28 октября песня станет доступна общественности, прямо перед премьерой фильма, которая состоится 6 ноября 2008 года.

Любитель цитировать самого себя Квентин Тарантино для участия в своем фильме о Второй мировой **"Бесславные ублюдки"** приглашает Брэда Питта и Леонардо Ди Каприо на главные роли.

Трилогии нынче в моде. Рано или поздно фэнтези должно было смениться научной фантастикой. Настал черед лечь на кинопленку творению Айзека Азимова **"Академия"** (Foundation), производство которого затеяли некогда основатели New Line Cinema Боб Шей и Майкл Линн. Первоисточник рассказывает о человеческой империи, колонизировавшей уйму планет, которую, судя по предсказанию, ждет скорый упадок и хаос.

С первым тизером, сказавшем полному скепсиса обществу, что "не все потеряно, братцы", **"Терминатор 4"** (Terminator Salvation) стал обрастать информацией. На этот раз ею поделился сам режиссер Макджи ("Ангелы Чарли"). Действие фильма имеет место в 2018 году, много хронометражного времени будет уделено Кайлу Ризу (герой первого "Терминатора") и некой модели терминатора Т-600 (Шварценеггер же исполнял роль Т-800), которого сыграет австрийский бодибилдер. Макжи не дал конкретного ответа насчет рейтинга фильма, мол, если фильм получится R, то так тому и быть. Вот только мне кажется сомнительным, что фильм, чей бюджет явно превысит сотню миллионов долларов, окажется не с рейтингом PG-13. Даже в случае успеха фильма с рейтингом R он в лучшем случае условно окупится. Как ни крути — никто не хочет провала.

Кассовый успех фильма **"Я — легенда"** не дает многим покоя. Режиссер Фрэнсис Лоуренс возьмется-таки за новый фильм про Роберта Невилла и его собачку. Уже ясно, что это будет приквел — подобный ход позволит избежать путаницы из-за двух финалов оригинала, сохранит всеми любимую собачку и позволит зрителю вновь погрузиться в атмосферу одиночества и тоски. Осталось Уиллу Смиту дать согласие на фильм (что он может и не сделать — а ведь, как мы помним, именно его продюсерство привело к дурацкому финалу, виденному в кинотеатрах), а Ричарду Мэтсону, автору первоисточника, — благословение. У меня одного ощущение, что приквел может оказаться лучше первого фильма Так это или нет, узнаем мы не скоро — у Лоуренса до 2010 года все забито проектами.

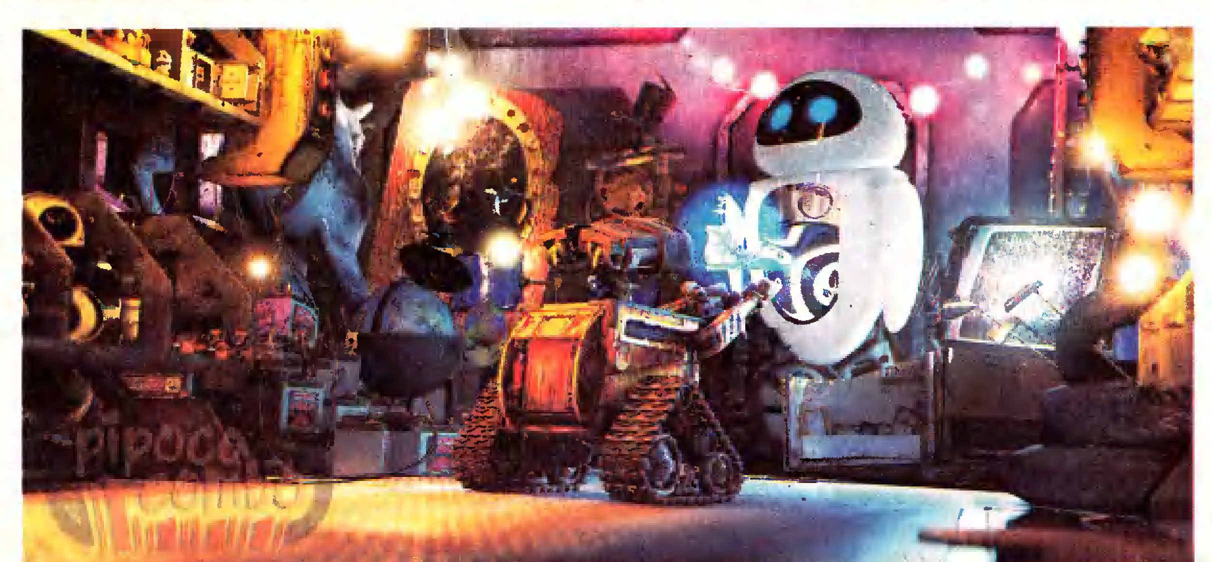
Первый шок июля — Зак Снайдер, поставивший "300 спартанцев" и завершающий грандиозную комикс-экранизацию Watchmen, собирается взяться за Бэтмена. По всей видимости, тут роль сыграли два фактора: уже вошедший в историю кинематографа триумф "Темного рыцаря" и дружеские отношения с Фрэнком Миллером. Снайдер не собирается продолжать дело Нолана, нет, в его планы входит лишь заняться переносом на киноэкран комикса 1986 года за авторством Миллера **Batman: The Dark Knight Return.** Графический роман рассказывает об уставшем сражаться с криминалом Бэтмене, отошедшем от дел, но вынужденном вернуться, чтобы дать пинка Двуликому.

Второй шок июля — Даррен Аронофски ("Реквием по мечте", "Фонтан") подписал контракт на режиссуру римейка фильма Пола Верховена **"Робокоп"**. Нет, мы, конечно, понимаем, что все это — модные тенденции. Так сейчас принято — затевать переосмысленные римейки и приглашать их снимать мастеров авторского кино. Но надо же меру знать... Аронофски готовит из "Робота-полицейского" настоящий нуар, ждать приказали к 2010 году.

Третий шок июля коснулся анимешников. Известная компания 20th Century Fox и продюсер Эрвин Стофф, работавший над "Помутнением" по Филиппу Дику, "Константином", "Адвокатом дьявола", "Днем, когда земля остановилась", приобрели права на экранизацию **Cowboy Bebop** (касается и сериала, и полнометражного фильма). Несомненно, заокеанские продюсеры видят в японской анимации новый источник сюжетов, так что дальше будет больше. Интересно, кто же сыграет Спайка? Ривз? Премьера ожидается в 2011 году.

Компания Sony планирует **спин-офф "Человека-паука"**. В сюжетном ответвлении в центре внимания предстанет известный антагонист Эдди Брок, он же Веном, роль которого, возможно, исполнит, как и в "Человеке-пауке 3", Тофер Грейс. Другое дело, что представлять фильм публике киношники планируют только в 2011 году, до съемок далеко и Грейс может не попасть на корабль. Кое-кто в Sony не уверен, что в его силах потянуть главную роль.

**Гоша Берлинский**



КИНО

# ВАЛЛ-И

***Название в оригинале:*** *WALL-E*
***Жанр:*** *мультфильм*
***Режиссер:*** *Эндрю Стэнтон*
***В ролях:*** *Бен Берт, Элисса Найт, Джефф Гарлин, Фред Уиллард, Джон Ратценбергер, Кэти Наджими, Сигурни Уивер*
***Продолжительность:*** *97 минут*

**"Любви все роботы покорны"**

Всем без исключения любителям кино приходилось в большей или меньшей степени слушать, а иногда — что тут греха таить — и участвовать в нескончаемых пересудах о том, что, мол, Голливуд окончательно сдулся и тамошнее кино не может существовать без: а) драк, б) жестокости и в) графических эффектов. А уж про мультфильмы и говорить нечего: все сплошь компьютерное, похабное, коммерческое, бездушное... Стоп! Уж с засильем в американской мультипликации передовых технологий и юмора ниже пояса с целью получения заветных "зеленых" скрипя сердцем еще можно согласиться, но вот про отсутствие души — это еще бабушка надвое сказала. И веский аргумент в пользу этого — творческая деятельность мультипликационной студии Pixar, радующей взор и больших, и маленьких мира сего своими полно- и короткометражками уже почти четверть века. Будь-то очередные приключения игрушек или поиски сбежавшей рыбки — зритель намеренно шел в кинотеатр на новое творение пиксаровцев, заведомо зная, что его там ждет нечто особенное и незабываемое, то, о чем после просмотра ему даже не придет в голову жалеть. Вот и "ВАЛЛ-И" оказался достойным представителем плеяды успешных работ студии, созданных в духе "все гениальное просто".

Но для Стэнтона дело обстояло отнюдь не так радужно и легко. Сотворить полноценный мультфильм на основе идей о замусоренной Земле и любви двух роботов — это вам не сигарету выкурить. Но таки получилось же у Эндрю, получилось — протирание штанов над сценариями других пиксаровских детищ не прошло зря. Свою лепту в "сценарное" дело внес также диснеевский резидент Джим Капобьянко, на счету которого числятся "Король лев" и "Рататуй".

История, повествующая о любви, пронзившей стрелой Амура транзисторы ВАЛЛ-И с окуляров-глаз до гусениц-ног романтичного и в крайней степени одинокого робота-мусорщика к ЕВЕ, зонду, посланному на Землю с конкретной целью, вышла изумительно трогательной и интересной. Дальнейшие головокружительные приключения влюбленных железяк, сдобренные толикой научной фантастики, юмора и романтики, только добавили особого шарма этой необычной love-story. И как всегда, по излюбленной американским кинематографом традиции "самобичевания", нашлось место в сценарии и подтруниванию над сегодняшним обществом потребления с его "диванными" магазинами и повальной ленью, а также наставлениям-предупреждениям об опасности загаживания нашего голубого шарика отходами и прочей "бла-бла-бла" морали.

Стэнтон, не довольствуясь одним только вполне удачным сценарием, сделал нестандартный для современной мультипликации ход — он практически полностью убрал диалоги между героями. Нет, ЕВА и ВАЛЛ-И в состоянии воспроизвести имена друг друга, да и люди произносят пару десятков фраз за всю ленту, но это совершенно ни к чему, уж поверьте. Вместо бесполезной болтовни, Эндрю дал зеленый свет свободе пиксаровских аниматоров, проделавших поистине титанический труд по оживлению и одухотворению как персонажей, так и окружающей их действительности. Антуражи постапокалиптической Земли с "небоскребами" мусора, огромного космического "общежития" людей, бескрайнего и чарующего космоса поражают своей красотой и проработанностью, а уж про "очеловечившихся" роботов я вообще молчу — это нужно определенно увидеть своими глазами. Бюджет в 180 млн. долларов был потрачен явно не на ветер. Музыкальное сопровождение, созданное маститым композитором Томасом Ньюманом, с вкраплениями вставок из классических симфоний и мелодий 60-х годов, завершают общую, крайне положительно сложившуюся картину впечатлений после просмотра. А эмоций-то хоть отбавляй!

Резюмируя ВАЛЛ-И, можно бесконечно говорить о том, что перед нами — настоящий мультипликационный шедевр, каких мало, что Pixar остались верны себе и им вновь удалось нас удивить, что Оскар-2009 за лучший анимированный проект отойдет непременно этому мультфильму... Тут можно только посоветовать не заморачиваться над подобным пустословием, а просто взять и сходить в кино с любимой/любимым, получив от этого истинное удовольствие, как это сделал я.

**Тарас Тарналицкий**



# Хеллбой II: Золотая армия

***Название в оригинале:*** *Hellboy II: The Golden Army*
***Жанр:*** *кинокомикс/фэнтези-боевик*
***Режиссер:*** *Гильермо дель Торо*
***В ролях:*** *Рон Перлман, Сэльма Блэр, Даг Джонс, Сет МакФарлейн, Люк Госс, Анна Уолтон, Джеффри Тэмбор, Джон Херт*
***Продолжительность:*** *110 минут*



**"О чертовщине и не только"**

Имя мексиканского режиссера Гильермо дель Торо вплоть до появления оскароносного "Лабиринта Фавна" не было еще на слуху у массового кинозрителя. Вполне удачные проекты вроде сиквела "Блейда" и экранизации комикса Майка Миньолы "Хеллбой: Герой из пекла" были, но особого успеха, а значит и новых предложений на съемку, они своему "родителю" не принесли. Оглушительное же завоевание "Фавном" умов и сердец и зрителей, и критиков стало для Гильермо знаковым: за ним твердо закрепилось звание культового режиссера. Но для дель Торо на первом месте в этом творческом триумфе стояли отнюдь не слава, популярность и прочие атрибуты "звездного" статуса. Высокая оценка широты его бурного творчества, успешность фэнтезийных элементов, являвшихся, по сути, главной фишкой фильма, — именно это и было для Гильермо подлинной победой. А также сигналом к полномасштабному использованию неисчерпаемых рудников собственной фантазии, к которой Торо сколько угодно мог обращаться, черпая оттуда вдохновение в процессе создания своих новых проектов. Вторым после "Фавна", конечно же, таким проектом стал сиквел-реванш на не очень тепло принятый в массах кинокомикс "Хеллбой" под чарующим названием "Золотая армия".

Скажу прямо и от всей души — Гильермо над созданием Хеллбоя II потрудился на совесть. Ушла прочь, как ночной кошмар, практически всякая связь с первой частью, так что Распутину и недобитым эсесовцам можно сказать лишь прощальное "adios". Сценарий писался совместно дель Торо и Миньолой, но уже по трейлеру фильма стало ясно, кто тут был ведущий, а кто ведомый.

История, строящаяся на функционировании якобы существующего особого правительственного Бюро Паранормальных Исследований, которое защищает человечество от уничтожения, особо не впечатляет, да и вообще сюжет весьма прост и предсказуем, хотя, честно признайтесь себе, что вы ходите на подобные фильмы отнюдь не за этим. Приоритеты расставлены следующим образом: эмоции и впечатления на первом месте, умственная деятельность на втором. Дель Торо как профессиональный режиссер знал и воспользовался этим. И, честно говоря, поразил. Забудьте ту сверхтехнологичность "Трансформеров", масштабность "Властелина Колец", стремительность "Матрицы", в "Золотой армии" рецепт успеха несколько иной. Гильермо берет интерес зрителя исключительно разнообразием персонажей, которые с их причудливостью и сюрреалистичностью, мерзостью и диким великолепием существуют в кадре строго отведенное им время, дабы избежать преждевременного "насыщения" зрительского взора богатством воссозданной сказки. Именно так, сказки, ибо эти зарисовки о непобедимой армии, параллельных мирах, злобных принцах и отважных и романтичных героях напоминают единую фэнтезийную сагу, которую вроде бы уже не раз читал, но и теперь открываешь в ней для себя нечто новое.

Но одними сказками сыт не будешь, нужно кое-где и остроты добавить. Вот и дает нам дель Торо посмаковать экшен и файтинг-сцены, которые с помощью отличной операторской работы Гильермо Наварро ("От заката до рассвета", "Отчаянный") выглядят всегда эффектно и к месту, хоть их и не столь много. Впрочем, такими же "жгучими" оказались и исполнители главных ролей, из которых особо можно выделить троих: Рон Прелман как всегда чертовски харизматичный и по-черному остроумный в образе Хеллбоя, Люк Госс со времен Номака из Блейда II продолжает убедительно играть принципиальных злыдней. И все же пальму первенства в актерской игре заслуживает Даг Джонс, которому дель Торо подкинул задачу по ходу фильма перевоплотиться аж в трех персонажей, кардинально отличающихся друг от друга характером и манерой поведения. Даг с поставленной миссией справился на твердые "5" баллов, хоть и не без помощи дель Торо.

"Золотая армия" может показаться одним очень скучной, невыразительной и глупой лентой на один раз, а другим, наоборот, — многогранным, своеобразным, наконец, интересным кинотворением. Оценки тут не суть важны, главным является то, что картина никого не оставит равнодушным, а это для режиссера будет намного важнее престижа и всех лавров на свете. Единственное, о чем приходится жалеть, — дата выхода третьей части Хеллбоя, которая увидит свет не ранее 2012 года. Пока в кино крутят "Золотую армию", мы знаем твердо две вещи: на улице властвует жаркое лето, а дель Торо продолжает снимать отличное кино.

**Тарас Тарналицкий**



# Знакомьтесь: Дэйв

***Жанр:*** *фантастическая комедия*
***Режиссер:*** *Брайан Роббинс*
***В ролях:*** *Эдди Мерфи, Эллисин Эшли Арм, Элизабет Бэнкс, Пол Басиле, Карен Берг, Ник Берман, Марк Блукас, Джейн Брэдбери, Ивет Николь Браун, Скотт Каан*
***Продолжительность:*** *90 минут*



Что-то небольшой застой наблюдается в жанре комедий, причем не просто комедий, а комедий по-настоящему смешных. В последнее время чаще всего, дабы рассмешить нас, создатели картин несколько злоупотребляют пошлостью в своих проектах. Но находятся и лучи света в темном царстве. Один из них — "Знакомьтесь: Дэйв", фильм с непримечательным названием да и не очень-то оригинальным сюжетом, на самом деле гораздо "вкуснее", чем кажется.

Группа жителей планеты Ноль, находящейся на грани катастрофы, чтобы эту самую катастрофу предотвратить, отправляется на Землю, на поиск маленького шара, посланного ими же. Шарик-то этот не простой, он должен был упасть в океан и высушить его, что дало бы положительный эффект для предотвращения катастрофы на Ноле, однако, отклонившись от курса, он попадает в руки маленького мальчика по имени Джош. Корабль же, пилотируемый командой нолианцев, не так прост — он выглядит и функционирует как человек. Не слишком привлекательная история компенсируется великолепной игрой актеров, в частности Эдди Мерфи. Он тут просто на высоте — мало того, что играет две роли, так еще и исполняет их на отлично, и видно это с самых первых кадров. Фильм стартует очень бодро — первую половину вы будете смеяться до коликов в животе — действия корабля-Дэйва и его экипажа другой реакции у вас и не вызовут, разве что восхищение стариной Эдди — даже не представляю, кто бы смог подойти для этой роли лучше, чем он. И все же, начиная где-то с 40-й минуты, сюжет фильма обрастает банальностями все больше и больше, а смешных моментов становится все меньше и меньше.

Радует полное отсутствие в фильме пошлости во всех своих проявлениях. Добавь Брайан Роббинс хоть малую ее толику — получился бы безвкусный трэш, а так — хорошая, крепкая комедия, на полголовы выше своих "соратниц", а поэтому рекомендуется к просмотру как хорошей компанией или дружной семьей, так и в гордом одиночестве.

**Lightray**

КИНО

# Особо опасен!

***Название в оригинале:** Wanted*
***Жанр:** боевик, триллер*
***Режиссер:** Тимур Бекмамбетов*
***В ролях:** Джеймс МакЭвой, Морган Фриман, Анджелина Джоли, Теренс Стэмп, Томас Кречманн, Марк Уоррен, Константин Хабенский*
***Продолжительность:** 110 минут*



**"Гамбургер по-русски"**

Судьба российского кинематографа интересна своей специфичностью. Существуя не более одной пятой части века, ему удалось уже пережить время тяжелейшего кризиса после развала великой и могучей Страны Советов и, с каждым годом наращивая обороты, сделать свои первые робкие шаги на пути к созданию коммерческого кино. Правда, все потуги снять хоть что-нибудь приличное зачастую сводились и продолжают сводиться к очередному бездумному копированию идей у заокеанских коллег по цеху. На выходе же получается второсортного качества продукция наподобие недавних Стритрейсеров или Детей Индиго, досмотреть до конца которых способен лишь человек с чудовищной выдержкой и стальными нервами. Но даже и в такой бочке дегтя неизменно найдется своя ложка меда. Такой "ложкой" для российского кино стали "Дозоры" Тимура Бекмамбетова, являющиеся, по сути, зачинателями отечественных блокбастеров, которые подняли небывалую шумиху как в странах бывшего СССР, так и за рубежом. А дым, как известно, без огня не бывает. Вот дальновидные юниверселовцы и решили рискнуть, пригласив "рашен режиссерен" Тимура Бекмамбетова в качестве режиссера экранизации комиксов Марка Миллара "Wanted" — и не прогадали.

В теории возможность снять картину по вселенной комикса является весьма легким занятием. Как заметит любой обыватель: "Ведь, собственно говоря, сценарий практически готов, бери и работай". На самом же деле, как показывает практика, адаптация и перенос на целлулоид всех сюжетных хитросплетений комикса — дело очень и очень сложное и трудоемкое, а как, к примеру, в случае "Лиги выдающихся джентльменов" Стива Норрингтона или "Хеллбоя" дель Торо — не всегда успешное и выгодное для авторов ленты. Бекмамбетов сделал правильное решение, переработав совместно со сценаристами Дереком Хаасом и Майклом Брандтом милларовскую эпопею о заговоре суперзлодеев в более тривиальную, но не менее интересную историю о Братстве ткачей-киллеров, основной задачей которого является устранение людей, представляющих опасность для человечества в будущем. А указывает ему потенциальных кандидатов волшебное Полотно Судьбы (да возликуют фанаты "Дневного дозора" с их Мелом Судьбы). Миллар остался доволен "слегка" изменившейся подноготной комикса, так что сильных трений между ним и съемочной командой Бекмамбетова не возникло.

Отведенная Universal на съемку ленты сумма порядка 150 млн. вечнозеленых президентов "развязала" руки режиссеру, дав возможность задействовать в картине маститых голливудских звезд и реализовать свой творческий потенциал в полной мере. Будь то перестрелки, автомобильные трюки, драки — все сделано настолько классно и эффектно, насколько, в принципе, это можно было сделать. Спецэффекты повсеместно правят балом: гравированные пули со свистом разрывают живую плоть, сталкиваются друг с другом, автомобили делают головокружительные кульбиты... Драйв и жестокость буквально хлещут через край, с каждой минутой все увеличивая и увеличивая количество адреналина в крови зрителей. Пиком же творящегося на экране действа станет финальная перестрелка в логове Братства, сравнимая по зрелищности разве что с похожими экшен-сценами из первой "Матрицы" или "Эквилибриума".

Но только одни трюки и спецэффекты не в состоянии сделать картину успешной — без хорошей актерской игры тут явно не обойтись. А она присутствует, и в полном объеме. Уэсли Гибсон, герой МакЭвоя, в течение 110 минут экранного времени "эволюционирует" из клерка-неврастеника в сильного и уверенного в себе убийцу. Похоже, для Джеймса эта роль станет судьбоносной в его дальнейшей карьере на голливудском Олимпе. Про Фримана и Джоли не нужно ничего и говорить — актерского мастерства им не занимать. Нашлось место в "Особо опасном" и "завсегдатаю" лент Бекмамбетова, Косте Хабенскому, сыгравшего крохотную роль весьма колоритного и вместе с тем забавного члена Братства.

Но и на этом положительные моменты "Особо опасного!" не кончаются. Российские прокатчики расщедрились и пригласили на переозвучку фильма Безрукова, Куценко, Золотухина и пр. актеров, имена которых знакомы многим киноманам не понаслышке, а также перевели все, что только можно было перевести: гравировку пуль, вывески, рекламу и пр. Если бы нас почаще баловали такими локализациями, гляди, и интерес к кино у общественности вырос бы на порядок.

Бекмамбетов на собственном примере показал, что желанием и умением можно в буквальном смысле свернуть горы и достичь поставленной цели, как это сделал он сам, завоевав свое место под жарким калифорнийским солнцем Фабрики Грез.

**Тарас Тарналицкий**

# Золото дураков

***Название в оригинале:** Fool's Gold*
***Жанр:** приключенческая комедия*
***Режиссер:** Энди Теннант*
***В ролях:** Мэттью МакКонахи, Кейт Хадсон, Дональд Сазерленд, Алексис Дзена, Юэн Бремнер, Рэй Уинстон, Кевин Харт, Малкольм-Джамал Уорнер, Брайан Хукс, Дэвид Робертс, Адам Лефевр, Рохан Никол, Роджер Скиберрас*
***Продолжительность:** 113 минут.*

*— Крылья, руль на себя, скорость, высота, педали, закрылки, готовность — есть!*
*— Откуда ты все это знаешь?*
*— Плей Стейшн!*

"Добро пожаловать в рай 2?" — это первое, что пришло мне на ум при взгляде на постер этого фильма. Только вместо Пола Уокера и Джессики Альбы — Мэттью МакКонахи и Кейт Хадсон. Однако нет, на постере и поиске сокровищ все сходство заканчивается: криминальным триллером здесь и не пахнет. Зато весьма чувствуется запах дурашливой, но все же смешной приключенческой комедии.

Фильм не зря называется "Золото дураков". В большей или меньшей степени дураками здесь являются почти все: и главный герой (которого в русском дубляже сделали просто идиотом), и главный злодей (богатый рэпер с собственным островом, которому, однако, все мало), и престарелый миллионер, спонсирующий поиски сокровищ (тоже, кстати, слегка заторможенный), и его пустышка-дочка (яркий представитель "золотой молодежи", и этим все сказано). Относительно неглупо смотрится только бывшая жена главного героя, однако, именно это подчеркивает и без того очевидную повальную тупость действующих лиц.

Сюжет... Где-то черти-когда в каком-то море затонул какой-то галеон с чьим-то золотом. На его след нападают авантюрист Финн и его друг украинец Альфонс (рано радуетесь: выходца с постсоветского пространства здесь, как и во многих американских фильмах, сделали хрестоматийным подлецом). Лодка героя МакКонахи тонет, а сам он оказывается на крючке у местного преступного авторитета рэпера Биг Бани, у которого занимал деньги на поиск сокровищ. При финансовой поддержке миллионера Найджела, на яхте которого Тесс, бывшая жена Финна, работает стюардом, "наши" находят сокровища, попутно надавав "не нашим" по сопатке (кстати, всю добычу положительные персонажи отдали в музей, что нетипично для фильмов подобного рода). Вот и все. Однако несмотря на всю простоту сюжета, фильм смотреть легко и смешно. Правда, ближе к концу юмористические нотки уступают место мелодраматическим, и "жуется" уже немного хуже, но затем "сторилайн" возвращается на рельсы глуповато-смешного.

Вряд ли вам захочется посмотреть этот очень крепкий "середняк" еще раз: ничего нового в жанре он не сказал. Тем не менее что-то в этой картине есть: уж больно похожа она на лучшие и любимые комедии восьмидесятых.

**P.S.** Роль Мо Фитча исполнил Рэй Уинстон — именно он сыграл Беовульфа в одноименном CGI-фильме. Сравните этого актера в "Золоте дураков" и его воплощение в "Беовульфе" и подивитесь достижениями современной компьютерной графики.

**Бельский Виталий**



# Явление

***Название в оригинале:** The Happening*
***Жанр:** триллер*
***Режиссер:** М.Найт Шьямалан*
***В ролях:** Марк Уолберг, Зои Дешанель, Джон Легизамо, Сенсер Бреслин, Эшлин Санчер*
***Продолжительность:** 110 минут.*



Интерес к фильмам Шьямалана возникает сразу же после того, как мы только-только о них услышим, вот и сейчас мудрый индус заинтриговал всех и вся своим новым детищем. Для начала он в многочисленных интервью говорил, что его новый фильм — это "параноидальный триллер в духе 70-ых" (уже занимательно), потом поменял неблагозвучное название "Парниковый эффект" на суперзагадочное — "Явление", ну а когда фильму достался еще и рейтинг R (у "Шестого чувства" тоже сперва был R), то публика была уже напугана. Но неугомонному Шьямалану и этого показалось мало: он в нагрузку ко всему перед премьерой заявил, что "Явление" — его самый жестокий фильм... Итак, каким же получилось новое "Явление" Шьямалана народу?

На бедолажное США обрушивается непонятное явление: деревья при большом скоплении людей выделяют токсин, который при попадании в легкие человека заставляет того покончить с жизнью. Начинается всеобщая паника и эвакуация. На фоне этого балагана нам показывают путь к спасению молодого преподавателя биологии с супругой и математика с маленькой дочкой. Они каким-то образом отстают от общего потока людей и самостоятельно движутся... в неизвестном направлении (за весь фильм так и не было сказано, куда же они направлялись и откуда у этой "банды" такая уверенность, что там нет токсина). По пути математик вспоминает, что его-то супруга осталась в загрязненном районе (телефонной связи с которым уже нет), бросает дочь и отправляется на машине (с продырявленной крышей) на захватывающую встречу с токсином. Итак, их остается трое. Они преодолевают невероятные препятствия в лице местного населения, принявшего их за террористов, сумасшедшей старухи, влезающей в личную жизнь, ну и, конечно же, токсина, сопровождая это все "уморительным" семейным юмором от Марка Уолберга. Их судьбы в руках Шьямалана, который любит нестандартные концовки.

Сняв в 1999 году "Шестое чувство", М.Найт Шьямалан тем самым сам над собой зло подшутил: теперь все его фильмы смотрятся сквозь призму той картины, и получалось, что все последующие фильмы недотягивали до той высоты, которую индус сам себе поставил в 1999 ("Таинственный лес" наверняка был ближе всего). Во всех картинах после "Чувства" Шьямалан так, что называется, перемудривал, что иногда его сюжеты (особенно концовки) просто вводили в эмоциональный ступор. Думалось: ну все хорошо, все по канонам, а в конце уважаемый Шьямалан как выдаст что-то уж совсем... простецкое, тем самым убивая все впечатление о картине и сюжете. Видно, хочет как лучше, а получается как всегда. Есть очень хороший термин в спорте для таких ситуаций — перегорел. Вот и концовки Шьямалана именно перегорают, от фильма к фильму ("Явление" не исключение).

Но свою похвалу за "Явление" индус, конечно же, заслужил. Отдельные моменты фильма действительно были по-настоящему жуткими. И видно, что Шьямалан, несмотря на свою внешнюю скромность, замечательно работает со звездами: Брюс Уиллис, Мел Гибсон и теперь Марк Уолберг. Он дает им почувствовать фильм, атмосферу — и вот уже Уолберг на пару часов становится каким-то "шьямалановским". Эта смелость в общении с уже состоявшимися звездами достойна уважения.

Такие фильмы, как "Явление", надолго в памяти не остаются, они уходят так же быстро, как ощущение голода после еды. Нет той зацепки, которая поможет сделать картину долгоиграющей. Обычно в фильмах этого жанра роль этой самой зацепки отводится концовке (ну, "Мгла", например), а здесь конец такой же ровный и гладкий, как и весь фильм. Халтурим, господин Шьямалан, халтурим. Вы уж как-нибудь почаще вспоминайте "Шестое чувство", когда в следующий раз возьметесь за дело...

**Павел Павленко**

КИНО

# Хэнкок

***Название в оригинале:*** *Hancock*
***Жанр:*** *комедия/экшен*
***Режиссер:*** *Питер Берг*
***В ролях:*** *Уилл Смит, Шарлиз Терон, Джейсон Бейтман*
***Продолжительность:*** *92 минуты*

Джон Хэнкок — так зовут одного очень стильного супергероя. Причем под словом "стильный" мы в данном случае подразумеваем не яркий супергеройский костюм с маской, а вязаную шапочку, очки на пол-лица и обноски а-ля "бомж дядя Вася". Не безукоризненную вежливость и аристократичные манеры, а грубость, наглость и раздражительность. Не стремление положить жизнь во благо других людей — напротив, полнейший пофигизм. Добавьте к этому всему еще пузатую емкость с алкоголем, суперспособности (умение летать да невероятнаю сила), крайнюю неуклюжесть — и вот он, Хэнкок, стильный парень, похожий на других американских героев не больше, чем горилла похожа на обитателя мегаполиса. Вот этот парень и охраняет мир и спокойствие в одном большом штатовском городе.

"Ты урод!" — такими словами встречают жители Лос-Анджелеса очередной подвиг героя. Груды покореженного металла, гора битых машин, разрушения и ущерб на десятки миллионов долларов, разъяренная толпа — все это по милости Хэнкока. А на другой чаше весов — всего одна спасенная человеческая жизнь. Но именно с этого момента все меняется. Спасенный Хэнкоком парень оказывается пиарщиком. И далее мы становимся свидетелями того, как с помощью грамотного пиара можно сделать из плохого парня хорошего. Хотя кто сказал, что Хэнкок плохой? В душе он очень добрый, просто пьет много...

Вот здесь бы и остановиться сценаристам и режиссеру. Не перегибать бы палку, не делать из супергероя со своим оригинальным стилем супергероя-заурядa. Не прогибать Хэнкока окончательно под изменчивый мир. Да, нам объяснили, что нехорошо быть бездомным, неряшливым и вечно пьяным. Но разве морализаторство — это то, что необходимо комедии? Нет, конечно! Это больше подходит хорошей драме. За всеми бесчинствами Хэнкока можно разглядеть настоящую человеческую трагедию: "Смотрите, как мне тяжело, я один во всем мире такой, и нет мне покоя!". Из жанрового разнообразия вырастает прочная сюжетная линия, и герой постепенно раскрывается перед нами с совершенно другой, неожиданной стороны. Впрочем, Уилл Смит хорош как в амплуа бомжа-хулигана, так и в роли добропорядочного, интеллигентного супергероя. Мужчины похвалят первого Уилла за отменное чувство юмора и... да, за его чертов стиль. К тому же у него отлично получается скорчить такую рожу, что вы потом долго будете хохотать. Женщинам же наверняка придется по душе второй Уилл — смелый, добрый и чувствительный. В любом случае, "Хэнкок" сможет угодить и тем, и другим.

**Ольга Лончакова**
**feat. AlexS**





# Звездный Десант 3: Мародер

***Название в оригинале:*** *Starship Troopers 3: Marauder*
***Жанр:*** *фантастический боевик*
***Режиссер:*** *Эд Ньюмайер*
***В ролях:*** *Каспер Ван Дьен, Джолин Блэлок, Стивен Хоган, Аманда Донохью, Борис Коджо*
***Продолжительность:*** *105 мин*

**А ты готов стать мародером?**

В 1997 году на экраны вышел фильм "Звездный десант" режиссера Пола Верховена, рассказывающий про войну людей с гигантскими насекомыми — арахнидами. Хорошая режиссура, неплохая игра актеров, а также шедевральный саундтрек сделали этот фильм весьма и весьма успешным. Продолжение появилось в 2004 году. "Звездный Десант 2: Герой Федерации" получился редкостной дешевкой, которую признали провалом даже самые преданные фанаты франчайза. И вот в 2008 году выходит третий фильм серии от сценариста, а теперь и режиссера Эда Ньюмайера. Что ж, посмотрим, удалось ли ему оправдать возложенные на него надежды.

Начнем, как водится, с сюжета. Идет вторая война с жуками (причем не сказано, когда и чем закончилась первая и с чего началась вторая). Полковник Джон Рико (да-да, он вернулся, и его вновь играет Каспер Ван Дьен) руководит обороной фермерской планеты Року Сан. Когда в результате череды трагических событий крейсер маршала космических войск Анока терпит крушение на планете ОМ-1, именно Джону Рико под командованием его друга генерала Дикса Хаузера предстоит вместе с элитным отрядом десанта спасти выживших. Герои пройдут через опасности, предательства, интриги, любовь, да и много еще через что.

Сюжет, в принципе, неплохой, но Ньюмайер запихнул в него кучу лишнего. К примеру, религиозная тема в фильме совсем ни к чему. Кроме того, если первые две части были серьезными и жесткими боевиками, то триквел периодически балуется комедийными моментами (новейшее оружие десанта — саперная лопата).

Десантники теперь не похожи на оборванцев в тряпках, а оружие не напоминает детские игрушки с лампочками, как то было во второй части, больше показаны внутренние проблемы Федерации, что есть хорошо. Но рядом с этими плюсами стоит ворох минусов и разочарований. Новые жуки — скорпион и бомбардир-камикадзе — появляются всего пару раз, и то только в начале. Со спецэффектами тоже большие проблемы, ведь даже "Звездный десант 2", снятый с гораздо меньшим бюджетом, в техническом плане выглядит реалистичнее. Ясно видно, что планеты, корабли, жуки и взрывы нарисованы с помощью компьютера, причем весьма коряво. Жук-скорпион похож на старую пластмассовую игрушку. Декорации убивают бросающейся в глаза дешевизной. Львиная доля атмосферы фильма растворяется из-за таких вот недоработок.

Игра актеров также вызывает неоднозначное впечатление. Персонажи первого плана действительно получились весьма неплохо, будь то импульсивный Рико, жесткая Лола Бек, чудаковатый Анок или хитрая женщина-адмирал. Но вот актеры второго плана играют откровенно слабо — их персонажи выглядят блеклыми, невзрачными, а иногда и слегка туповатыми.

Музыку к фильму писал Клаус Баделт, известный нам в первую очередь по саундтреку к первым "Пиратам Карибского моря". Композиции, написанные им, весьма неплохие, только вот до тех воинственных маршей Бейзила Поледориса из первого "Десанта" они все равно не дотягивают. А вот со звуком в фильме непорядок. Станковые пулеметы строчат со звуком неисправного отбойного молотка, роботы идут по каменистой планете так, словно они вязнут в липкой слизи. В общем, слабо и неубедительно.

Что же мы имеем в итоге? Триквел не угробил серию окончательно, но и не смог поднять ее с колен. Немногочисленные плюсы меркнут на фоне целого вороха минусов и недочетов. Тем не менее фильм не стал таким жестоким разочарованием, каким явилась вторая часть, но и откровением для фанатов он тоже не оказался. Такие фильмы надо снимать дорого и с размахом. Остается надеяться, что в "Звездном Десанте 4" (если он, конечно, вообще будет) создатели учтут свои ошибки, пригласят профессионального режиссера и выделят солидный бюджет. А пока... Пока лучше еще раз пересмотреть картину Пола Верховена, ведь только он смог показать нам настоящую войну против насекомых, настоящий звездный десант.

**Алексей Апанасевич**
**aka Daemon**



# Розыгрыш

***Жанр:*** *мелодрама*
***Режиссер:*** *Андрей Кудиенко*
***В ролях:*** *Иван Алексеев, Евгений Дмитриев, Ирина Купченко, Юрий Кузнецов, Дмитрий Дюжев, Евдокия Германова, Дмитрий Харатьян, Клавдия Коршунова, Яна Есипович, Мария Горбань*
***Продолжительность:*** *84 минуты*

Попытки разобраться в себе и окружающих, а также во всем, что происходит вокруг, зачастую являются тщетными. Все из-за недостатка опыта и чрезмерной сложности жизни, и полосы везения или заслуженное счастье тут не играют никакой роли. Всем нам свойственно совершать ошибки — мы допускаем их на протяжении всей жизни, и фильм Андрея Кудиенко "Розыгрыш" показывает нам это на примере обычной молодежи, учащейся в обычной московской школе.

Главный герой картины Олег устраивает глупый, даже безобидный розыгрыш, дабы "проучить" молодую преподавательницу английского языка, поставившую ему тройку за ответ, что ведет за собой кучу последствий, непредвиденных и куда менее безобидных, чем сам розыгрыш. Отчасти это не кино, а набор жизненных уроков: мы наблюдаем, как молодые люди, проходя через не самые тяжелые, но все же испытания, формируются как личности. Главные враги героев в этой картине — пафос, предательство, легкомысленность — далеко не все показанные в фильме проблемы. Из всех вариантов развития событий для главных действующих лиц картина выбирает самый худший, чтобы показать нам, к чему может привести неадекватное поведение, если вовремя не остановиться и не задуматься о происходящем. К слову, выводов из картины можно сделать очень много, так что полтора часа у экрана без пользы не пройдут. Основная же мысль фильма раскрывается в одной из финальных фраз: "жизнь намного сложнее, чем математика" (невозможность взять все под контроль и правда похожа на необъятность чисел и математических процессов).

История преподносится очень грамотно. На удивление, от хода повествования не веет пафосом, как это бывает в большинстве российских кинокартин. Сопутствует атмосфере фильма отличная игра актеров, подходящая музыка и, в общем-то, настоящая частичка души — с нами явно делятся опытом. Тем не менее рассчитывался фильм прежде всего на подростков, но и зрелый человек, ознакомившись с этой картиной, вполне сможет найти для себя повод задуматься. В общем "Розыгрыш" — штучная работа и еще одно подтверждение тому, что продуманный подход к реализации не самой оригинальной идеи может принести гораздо больше пользы, чем многомиллионный бюджет.

**Lightray**



ДЕТСКИЙ УГОЛОК

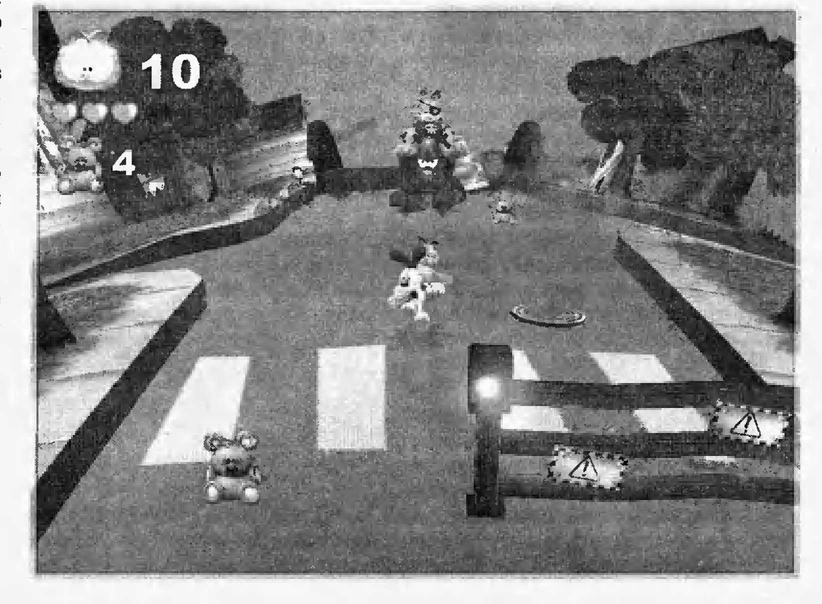
# Гарфилд. В поисках приключений

***Название в оригинале:*** *Garfield Lasagna World Tour*
***Жанр:*** *аркада*
***Разработчик:*** *Eko Software*
***Издатель:*** *Ubisoft*
***Издатель в СНГ:*** *"Акелла"*
***Количество дисков:*** *1 DVD*
***Рассчитана на возраст:*** *7-11 лет*
***Системные требования:*** *Windows XP SP2, Pentium IV 1.5 Мб ОЗУ, 64 Мб DirectX 9-совместимая 3D видеокарта (уровня GeForce 4 и выше, кроме встроенных видеокарт и MX-серии), DirectX 9-совместимая звуковая карта, 1.7 Мб свободного места на жестком диске, 8x DVD-ROM*



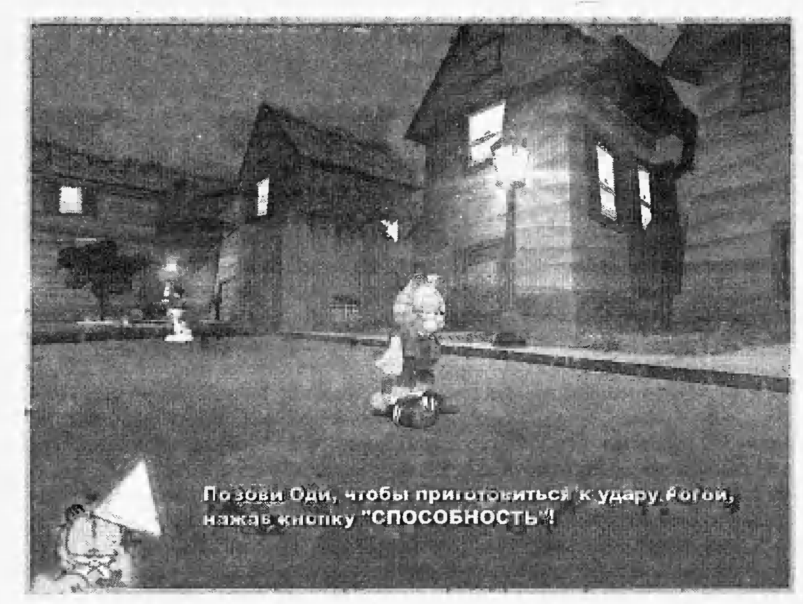

**Правильная мотивация — вот в чем все дело. Кнут и пряник, морковка перед мордой ослика, сыр в мышеловке — вот вам примеры правильной мотивации, с помощью которой можно заставить подконтрольного делать то, что ему делать совершенно не хочется. В нашем случае подконтрольный — толстый и жутко ленивый котяра по имени Гарфилд. Зверюга, на самом деле, очень известная, герой не только компьютерных игр, но и мультиков, и даже парочки полнометражных кинокартин. Гарфилд любит хорошо поесть, посему подходящей мотивацией для него может послужить большое количество вкусной еды. А тут по телевизору как раз объявляют о запуске нового шоу — "Большая охота за сокровищами". Причем главный приз для победителя — бесплатная лазанья до конца жизни! Разумеется, Гарфилд не может упустить такой шанс и отправляется вместе со своим другом, бестолковым песиком Оди, на поиски сокровищ и приключений, еще не зная, что в погоне за пожизненной бесплатной лазаньей им придется побывать в Египте и Мексике, а также заглянуть в Италию.**

Правильная мотивация творит с Гарфилдом самые настоящие чудеса. Обычно тяжелый на подъем котяра начинает шустро бегать, прыгать, подтягиваться на передних лапах, преодолевая встающие на пути препятствия. Он вступает в схватки с врагами, одним ударом когтистой лапы отправляя в нокдаун встречных дворняжек. Однако Гарфилд не всесилен, и в игре очень часто возникают ситуации, когда коту не обойтись без помощи приятеля-песика. К примеру, Гарфилд совсем не умеет плавать, и для того чтобы преодолеть многочисленные водные преграды, приходится сначала сталкивать в воду Оди, а потом прыгать ему на спину, используя беднягу в качестве живого плота. Оди также может таскать котяру на своем горбу — очень полезно, когда требуется быстро пробежать в другой конец уровня или удрать от преследователей. Отвлечь противника? Выкопать из-под земли полезный предмет? Устранить хлипкий завал из досок? Во всех этих случаях на помощь также придет верный пес.




Как и многие другие аркадные игры, Garfield Lasagna World Tour под завязку набита различными примитивными головоломками. Очень часто для того чтобы пройти дальше по уровню, игроку понадобятся специальные костюмы для Гарфилда. Все эти карнавальные прикиды дают герою различные дополнительные возможности: костюм ковбоя позволяет стрелять из детского пистолета патронами с присосками на конце, костюм футболиста — пинком отправлять Оди туда, куда вам нужно, а костюм факира — летать по воздуху. Из-за обилия возможностей малышам первое время наверняка будет тяжело разобраться с управлением, тем более что нормального обучающего режима в игре не предусмотрено. Остается уповать на красочный мануал, мирно покоящийся в папке с игрой, — вот здесь, среди прочего, как раз и можно найти отличную шпаргалку по клавишам управления.

Игровая графика ни в коем случае не сможет привести в восторг взрослых геймеров, но для детской игры картинка вполне сносная. Локации и модели героев выполнены в полном 3D. Игровые уровни к тому же усеяны многочисленными объектами и противниками. И те и другие не особенно детализированы, однако отличить дворняжку от змеи, а собачью конуру от египетской пирамиды детишки все-таки смогут. Вообще, в плане графики игра немного напоминает проекты для покойной Nintendo 64. Зато об анимации персонажей нельзя сказать абсолютно ничего плохого — и враги, и главные герои передвигаются по локациям очень забавно. Сразу видно, что игра рассчитана на детскую аудиторию.




Время от времени геройскому дуэту приходится вступать в бои с боссами, организованные по правилам аркад 80-х годов: на экране загорается стрелочка, если успели нажать соответствующую клавишу вовремя — победа у вас в кармане. Эта же забава положена в основу одного из мультиплейерных режимов — вся разница в том, что здесь уже состязаются два "живых" игрока, и побеждает тот, кто быстрее нажмет на нужную клавишу. Вообще, поначалу создается впечатление, что мультиплейерных режимов в игре восемь, но нет — при ближайшем знакомстве с ними выясняется, что игр, рассчитанных на двух игроков, всего четыре, однако каждая из них представлена в двух версиях, незначительно отличающихся друг от друга. Как и положено детским играм, никаких онлайновых забав не предусмотрено — в мультиплейере просто состязаются два Гарфилда на разделенном экране, причем все многопользовательские режимы представляют собой вариации несложных головоломок из основной кампании игры.

Одним из самых серьезных минусов Garfield Lasagna World Tour является русификация. Дело в том, что в заставочных роликах, которые демонстрируются между миссиями, Гарфилд очень много болтает. "Акелловцы" исправно снабдили болтовню героя субтитрами, однако не пригласили актера на озвучку котяры. Да, оригинальная озвучка — это, может, и хорошо в серьезных проектах для взрослой аудитории, но никак не в детских играх. Ведь голоса мультяшных героев — это необходимая составляющая игровой атмосферы, а когда дети слышат английскую речь и параллельно читают субтитры — веселая сказка рушится, превращаясь в просто очередную игру.

**Оценка: 8**

**Вывод: За исключением недоработок локализации и отсутствия обучающего режима все у Garfield Lasagna World Tour в полном порядке. Пускай игра не привносит ничего нового в свой жанр — все равно она наверняка придется по вкусу тем маленьким геймерам, которые обожают аркады.**

**AlexS**

# Макс и пираты

***Жанры:*** *детский квест*
***Разработчик:*** *Tivola*
***Издатель в СНГ:*** *"Акелла"*
***Системные требования:*** *Windows XP (рус.), Pentium III 800 МГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб DirectX 8-совместимая 3D видеокарта, DirectX-совместимая звуковая карта, 400 Мб свободного места на жестком диске, 32x CD-ROM, клавиатура, мышь, DirectX 9.0c и выше*
***Количество дисков:*** *1 CD*
***Рассчитана на возраст:*** *4-10 лет*




**Малыш Макс — это маленькая собачка, которая ходит на задних лапках. Он и его дядюшка Понг большие любители приключений. С ними постоянно что-то происходит. Вот и на этот раз, когда друзья выбрались отдохнуть на берег моря, как и следовало ожидать, отдохнуть им толком не удалось. А всему виной самый настоящий пират, который обратился за помощью к нашим героям. Его волшебная машина, находящая сокровища, сломалась, и обломки разлетелись по всему кораблю. Конечно же, Макс, добрая душа, отправился на поиски пропавших элементов, чтобы собрать механизм и найти клад.**

Путь к сокровищам долгий и нелегкий. Для того чтобы отыскать все осколки агрегата, малышу придется заглянуть в каждую бочку, под каждую картинку и в каждую комнату, а всего вышеперечисленного на корабле немало. Он познакомится со всеми обитателями корабля, в числе коих и старые пираты с охрипшими от долгого пребывания на воде голосами, и бойкая дочка капитана, вооруженная саблей, и корабельный кок, знающий все кулинарные рецепты. Пиксельхантинг торжествует, ведь все, что находится на экране — активно. Можно нажать на любой предмет — и он запоет на разные голоса, или запляшет, или выдаст спрятанный обломок волшебной машины. А перед тем, как зайти в следующую каюту или спуститься в погреб, игрока спрашивают: "Ты действительно хочешь, чтобы Макс пошел в эту комнату? Да? Нет?" Это жутко напрягает, но только не малышей, которые, играя, нажимают на все, что видят.

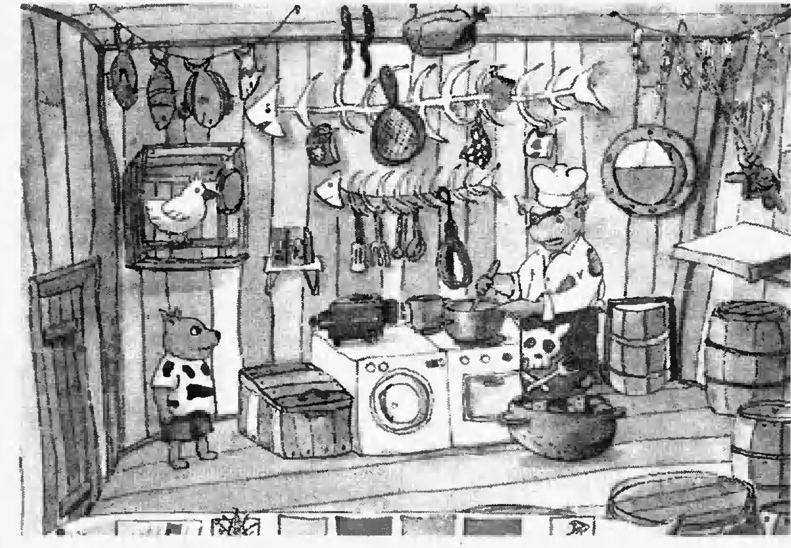
Музыкальным сопровождением игра не обременена. Но зато она полна разных звуков, которые издают окружающие предметы. Ребенку наверняка понравится нажимать на картины и слушать песни пиратов. Или спуститься на дно океанское в подводной лодке и познакомиться с морской собакой или котом. Да-да, и такие персонажи присутствуют в игре — фантазия разработчиков просто творит чудеса.

Мини-игр в "Максе и пиратах" нет, однако их отсутствие компенсируется тем, что малыши и так должны напрягать извилины, чтобы сообразить, куда пойти, где еще поискать, на что нажать. Причем все такое яркое, интересное и живое!.. Отвлекает от основной цели, знаете ли.

**Оценка: 7**

**Вывод: Рассчитана игра на возраст 4-10 лет, но только тем, кто уже учится в школе, такая игра вряд ли будет интересна. Особенно мальчишкам. Им нужно уже что-нибудь посерьезнее: схватки воинственных пиратов, взятие кораблей на абордаж, опасности на пути к сокровищам — в общем, подвиги и приключения, достойные настоящих морских волков. Но в этой доброй детской игре нет ничего подобного. Малыш Макс, ведомый такими же малышами, степенно, шаг за шагом исследует корабль. И в его поисках не находится места настоящей пиратской романтике.**



**Ольга Лончакова**

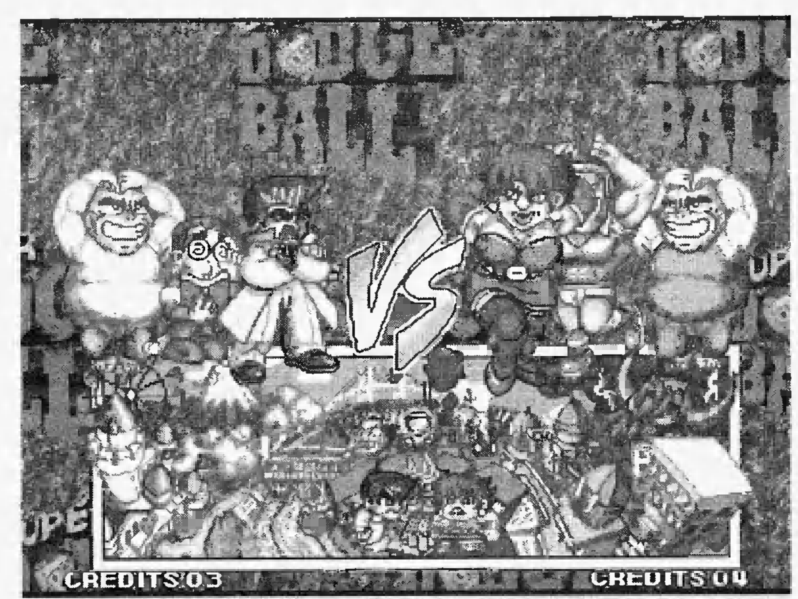
ПЫЛЬНЫЕ ПОЛКИ

# Super Dodge Ball

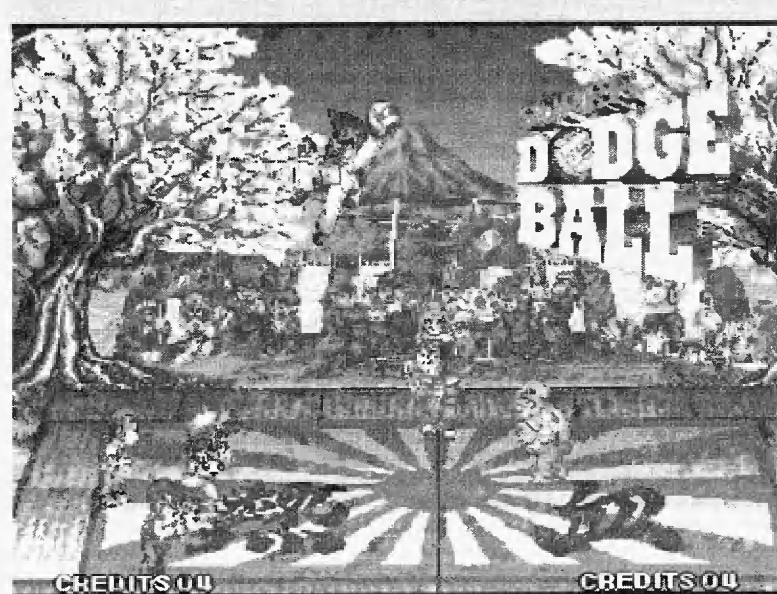
***Жанр:*** *"боевые" симуляторы различных видов спорта, в данном случае — доджбола.*
***Разработчик:*** *Technos*
***Издатель:*** *Technos*
***Игры серии:*** *их много, в основном на японском; кодовые слова — Nekketsu и Kunio-Kun.*

**Если вы когда-нибудь бывали на форумах эмуляционных сайтов, то наверняка замечали там разделы, посвященные поиску игр по описанию. В самом деле, если человек видел любимую игрушку давно, или мельком, или будучи совсем еще ребенком, или она была на японском языке... Короче, не зная названия, найти ее будет непросто, но возможно. И помогут в этом знатоки, тут же засыпающие вас версиями, едва услышав о предмете поиска какую-нибудь, пусть даже совсем незначительную деталь. В результате всем хорошо. Ищущий получает свою игру, ну а подсказчик — благодарность и чувство морального удовлетворения.**

**Так вот, практика показывает, что одними из лидеров по числу обращений за подобной помощью являются проекты от некоей Technos Japan.**




*В Super Dodge Ball на NeoGeo все персонажи абсолютно разные.*




*Бэкграунды очень яркие, цветные и детальные. На мой вкус, даже слишком.*

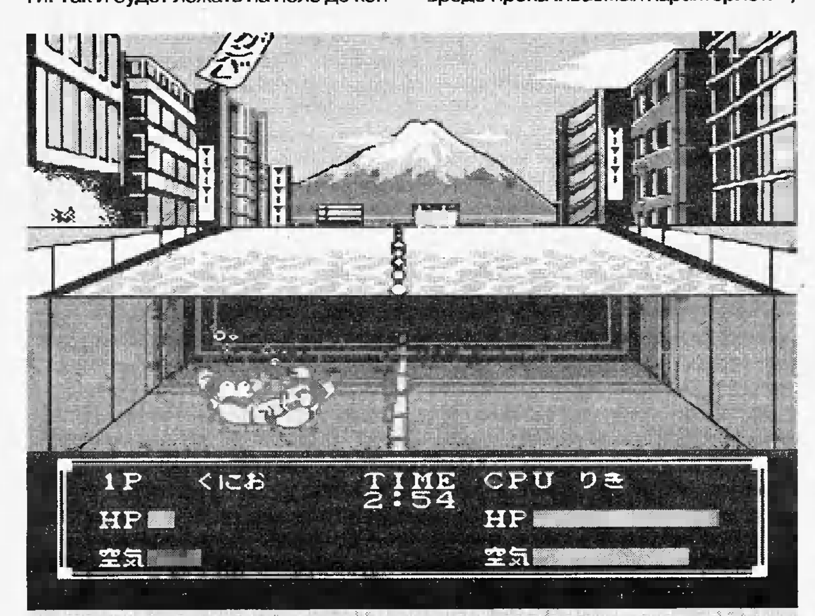
Причин такой ситуации можно отыскать немало. Но остановиться стоит на главных. Во-первых, игрушки, произведенные Technos Japan, были в свое время весьма интересными и качественными, потому многим они запомнились и опять же для многих имеет смысл их искать. А во-вторых, значительную часть своих достаточно многочисленных творений компания издавала на японском, и поэтому о том, как они называются, можно было только догадываться. На титульном экране — сплошь иероглифы, а на наклейке картриджа не забивающие себе голову всякой чепухой пираты писали совершенно "от балды" что угодно, только не то, что нужно. Но и это еще не все. Даже зная, как игрушка называется на самом деле, сохранить такое чудо в памяти было задачей, мягко говоря, не из легких. Bikkuri Nekketsu Shin Kiroku! — Harukanaru Kin Medal или Downtown Nekketsu Baseball Monogatari — Baseball de Shoufuda! Kunio-kun — совершенно типичные названия, ничем из общего ряда не выделяющиеся. Но это названия. А вот сами игры от Technos — это отдельная тема, которой стоит посвятить несколько строк.

На заре существования фирмы рынок домашних систем не был еще достаточно развит, поэтому разработчики трудились в основном над играми для аркадных автоматов, экспериментируя с различными жанрами вроде симуляторов рестлинга и нащупывая свою колею. Но широкую известность компания получила во времена расцвета NES благодаря двум вещам: сериалу "Double Dragon" и игрушкам про "головастых человечков".

"Двойных драконов" отставим пока в сторонку и поговорим о сериале "Nekketsu", рожицы героев которого со временем стали основной "фишкой" и визитной карточкой Technos.

На самом деле сложно припомнить, в каких еще играх на NES была задействована лицевая анимация персонажей. И хотя голливудские студии могли спать спокойно, до их качества восьмибитные поделки Technos все же не дотягивали, но тем не менее этот момент здорово оживлял игрушки, придавая им особый колорит и выделяя на фоне конкурентов. Сами же игры сериала представляют собой в основном различные спортивные соревнования, сдобренные некоторым сюжетом. Большинство проектов достаточно хороши. Хотя целью в них не ставится точная симуляция выбранного вида спорта, обычно они неплохо продуманы и интересны. Здесь можно найти версии не только футбола, хоккея или бейсбола, но также драк и других более экзотических видов состязаний. Общим моментом является присутствие в каждом из них персонажа по имени Kunio-Kun, который фигурирует во всех эпизодах и по наличию которого в названии эти самые эпизоды можно вычислить.

Привычные виды спорта по версии Technos имеют свои маленькие особенности. Зачастую довольно приятные. В том же футболе после особенно удачного подката игрок противника может и вовсе не подняться на ноги. Так и будет лежать на поле до конца тайма. Бывает, летит твой нападающий с мячом к воротам, а вокруг никого, и только трупики защитников валяются. Хорошо;)...




*Разработчики из Technos даже такой вид спорта, как плавание, легко превращали в бои без правил...*




*...ну, а уж обойти своим вниманием футбол было никак нельзя.*

Участвуя в забеге на четыреста метров с барьерами, можно один из них разбить лбом, подхватить кусок доски да и запустить им в лидирующего соперника.

Ну а во время заплыва в городском канале с конкурирующим пловцом вообще можно творить, что хочешь. Хочешь — залезай ему на голову, хочешь — чуть-чуть притопи, прихватив снизу за ноги, ну а хочешь — просто набей морду. Естественно, у этого товарища есть возможность все эти манипуляции проделать с тобой, и этой возможностью он, будьте уверены, не применет воспользоваться.

Несмотря на внешнюю простоту и даже примитивность, игры серии Nekketsu (особенно последние) достаточно сложны. В них нашлось место в том числе и ролевым элементам вроде прокачиваемых характеристик, магазинов с различными причиндалами и прочего.

Вплоть до середины 90-х годов дела у фирмы шли неплохо. А в 1996-м на NeoGeo вышел Super Dodge Ball, ставший лебединой песней Technos, большим и красивым гвоздем в крышке ее гроба. Самая дорогая игра компании не оправдала вложенных в нее средств и тем самым похоронила своих создателей.

Сам по себе доджбол от Technos — это "вышибалы", в которых многие наверняка в детстве играли во дворе. Есть две команды, которые кидают друг в друга мяч. Тот, в кого попали, покидает площадку. Выигрывает команда, полностью избавившаяся от игроков противника.

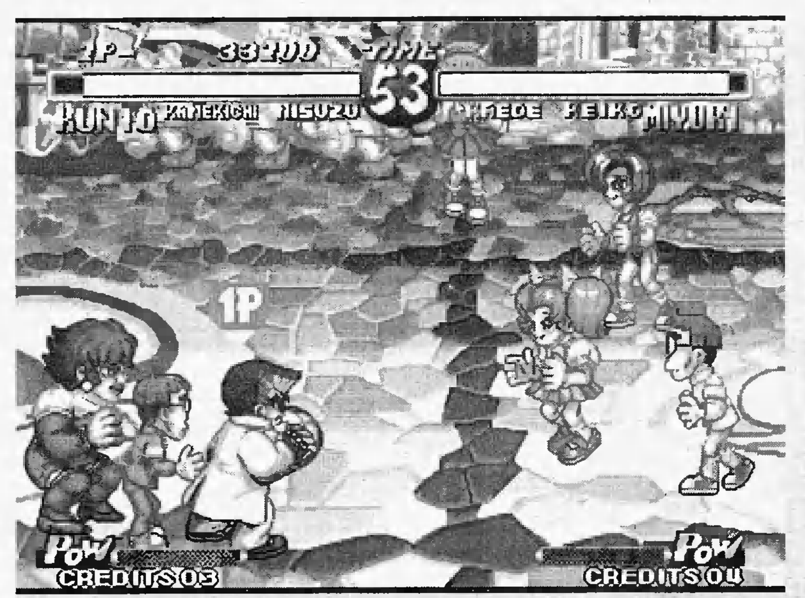
Хотя на первый взгляд электронное воплощение SDB по сути то же самое, но на самом деле оно гораздо ближе не к спортивным забавам с мячом (волейбол, футбол), а к файтингам. Здесь есть множество их атрибутов,начиная с линеек жизней, использования различных, но ограниченных по площади арен и заканчивая суперприемами.

Если говорить о том, как игра выглядит, то с первого взгляда становится очевидным, что в этом отношении она выше любого из своих предшественников на две головы. Все-таки NeoGeo — это достаточно серьезная платформа, которая могла показывать удивительные вещи, несравнимые с тем, на что хватало другие аппараты того времени. Technos попыталась выжать из этой ситуации максимум. И многое разработчикам удалось. Сочные цвета, масштабирование картинки, непохожие друг на друга крупные персонажи, отличные спецэффекты. На фоне самых мощных тайтлов своей платформы игрушка явно не выглядела бедным родственником. Художники тоже постарались: фоновые декорации прорисованы настолько детально, что аж в глазах рябит. Добавить к этому вполне пристойную анимацию — и становится ясно, что графика явно не стала причиной провала проекта (если только стоимость работ над ней). Наверное, такой причиной явился сам доджбол как таковой. Лично я, например, в жизни не встречал ни одного фаната этого вида спорта, в то время как, скажем, от футбольных только успевай уворачиваться. Опять же, факт выхода игры на аркадной платформе заставил Technos избавиться от всех наворотов и сюжетных вставок, но это уже так, мелочи.

А что же геймплей? А он совсем не плох. Реализованы всякие хитрые методы защиты и нападения, "командные" удары, задействующие всех находящихся на площадке, индивидуальные спецприемы. Плюс все это выглядит вполне на уровне, даже сегодня. Короче, любители доджбола, не проходите мимо!

Если есть желание узнать об истории Technos Japan более подробно, на www.emu-russia.km.ru лежит очень подробная статья на эту тему. Там же можно скачать игрушки, о которых идет речь. Только лишь аркадные варианты придется искать отдельно.

**Borabora**




*Если бы на картинке не было мяча, голову можно было бы дать на отсечение, что перед нами файтинг. Собственно, так оно и есть.*




*Во время розыгрыша "спорного" нагрузка на кнопки джойстика увеличивается в разы.*


NecroVisioN


Gray Matter

Left 4 Dead

*Продолжение*

ДРУГИЕ МИРЫ

# Мир Страха: Игры. Часть 3

**"Хоррор оф зе фьюча"**

Закончив с играми уже вышедшими, взглянем на еще только готовящиеся нас повергнуть в ужас и заставить пожирать валерьянку. Не станем разбивать все на жанры и платформы — не так много проектов, достойных внимания. Следует также учесть, что нередко релиз не оправдывает ожидания, и игра оказывается абсолютно не страшной, а всего-то эксплуатирующий мрачняковый антураж. Ну а чтобы было интересней, рассмотрим игры по степени предполагаемой "хоррорности" — от легкого к хардкору.

**NecroVisioN (Xbox360/PC; осень, 2008 год)**

Наш клиент — продолжатель идей "Пэйнкиллера" от создателей "Пэйнкиллера", но никоим образом не копирующий "Пэйнкиллера". The Farm 51 ради победы над силами Зла вселят нас в тело американца, попавшего к британским солдатам во время Первой мировой войны, а после и вовсе переставшего быть нормальным человеком.

**Left 4 Dead (Xbox360/PC; 2008 год)**

Многопользовательский экшен от третьего лица, разрабатываемый под присмотром Valve. Тут вроде никаких сомнений насчет качества возникнуть не должно, уже достаточно, чтобы после релиза найти, купить, установить — и наслаждаться. Но если говорить подробнее, то L4D — попытка создать действительно командный шутер на движке Source, лишенный возможности отличиться героям-одиночкам. Идея авторов как это сделать — проста: по скудной сюжетной завязке (действительно, кому здесь нужна драматургия?) в один прекрасный солнечный день, когда травка сочно зеленела, а газонокосилки будили честных граждан, взявшийся ниоткуда вирус стал поражать людей и превращать их в зомби. Немногие обладают иммунитетом к заразе, но убегать от живых мертвецов все равно придется. Вот игроки и оказываются в шкурах четырех неудачников, обладающих иммунитетом (или в данном контексте — везунчиков, как угодно), которым следует выбраться из мертвецкого окружения. Выбраться одному не получится — съедят мозг. Разработчики уверяют, что спастись можно, лишь действуя в команде.

**Heavy Rain (PS3; 2008 год)**

Все помните такую некрасивую, неинтересную и ужасную игру Fahrenheit? Мы в "ВР" тоже вот не помним. Вспоминаем только отличный интерактивный фильм от Quantic Dream, который тоже, как ни странно, называется Fahrenheit. Так вот, ребята из прославившейся студии несколько лет трудятся над новым пинком кинематографу. Об игре пока толком ничего не известно. Лишь то, что она будет обладать уникальным интерфейсом, невероятно реалистичной графикой и будет переполнена эмоциями. Предполагается, что новая игра от Quantic Dream окажется как минимум сильным триллером, а это уже почти хоррор. Впрочем, до релиза еще слишком далеко, но мы надеемся.

**Rainy Woods (Xbox360/PS3; 2008 год)**

У игропрома, по всей видимости, пошла мода на сурвивал хоррор с большими открытыми пространствами, потому на горизонте забрыкалась темная консольная лошадка. Уши игры растут из сериала "Твин Пикс" и никто их не прячет. Завязка такова: агент ФБР приезжает в тихий провинциальный городок Rainy Woods, дабы расследовать жестокое убийство Анны Грэхэм. Что из этой затеи выйдет, не знает никто — что угодно. Оптимистично: страшненький экшен-адвенчура со стильной графикой и интересным сюжетом. Пессимистично: занудный детектив с убийцей-садовником.

**American McGee's Grimm (PC; первый эпизод — уже 31 июля 2008 года)**

Иногда на горизонте все же появляются игры, не просто щеголяющие какой-то инновацией, а неординарные во всем, от идеи до сценария. Такие, как American McGee's Grimm. После неудачи со стебным Bad Day L.A. "Америкэн МакГи" вернулся к тому, что его прославило — к эксплуатации сказочных персонажей. На сей раз крепко достанется братьям Гримм. В собранных и изданных ими фольклорных произведениях, если призадуматься, было много жестокости. Что и скажется на игроизации.

Авторы совместно с издателем (выпускающим, кстати, Sam & Max) пришли к выводу, что игру следует подавать частями. На данный момент планируется сделать двадцать четыре эпизода, каждый из которых будет отдельной историей. В одной из них МакГи-сотоварищи исказят, к примеру, "Красную шапочку", в другой — "Волка и семеро козлят", в третьей — сказку "О рыбаке и его жене", и так далее. Словом, серии самодостаточны и будущим поклонникам проекта не придется ждать развязки годами.

Дело мы будем иметь с экшен/адвенчурой от третьего лица, но игроку не выдадут традиционного арсенала для уничтожения врагов. Единственным помощником в борьбе против недругов будет Слово. Каждое Слово вызывает некое действие, например появление огня. Подобный подход к игровому процессу вызывает воспоминания о популярном интерактивном кино Fahrenheit, где делался упор на сценарий, персонажей и атмосферу, а сама игра была крайне проста. Да и МакГи обмолвился о незатейливости игры, что только подтверждает эту мысль. А создается она на модном ныне движке Unreal Engine 3.0. Можно смело утверждать, что впечатляющая игра света и тени и целый арсенал самых разных эффектов просто обеспечены.

По сути, "Гримм" — едкий, слегка мультяшный гротеск, в котором каждая мелочь имеет свое значение. Брутальность и эстетство в одном флаконе — взрывчатая смесь.

**Gray Matter (PC; 2009 год)**

Мрачные классические адвенчуры — это уже история, которую, к слову, мало кто знает в наше время. Затерялось в том времени много имен, в каком-то смысле легендарных и несправедливо забытых, оставшихся в памяти лишь редких игроманов. К одним из таких имен относится и Джейн Дженсен, дизайнер знаменитой серии мистических квестов Gabriel Knight. Gray Matter — ее возвращение в жанр. Правда, возврат этот затянулся с самого 2003 года — Дженсен явно не торопится.

По случайному стечению обстоятельств путешествующая студентка Саманта Эверетт оказывается у порога готического здания. Как вскоре оказывается, она наткнулась на некий "Центр изучения аномалий восприятия", которым заведует нейробиолог Дэвид Стайлс. Обстановка вокруг страннейшая, но Саманта — любопытная по натуре, она выдает себя за одну из работниц этого заведения, за что получает уйму проблем на свою молодую задницу. Дженсен намерена закрутить лихой мистический триллер с намеками на психологизм и хоррор. Учитывая, что Gabriel Knight был довольно-таки "взрослой" игрой, то удастся ей это легко.

Управление point-and-click, масса головоломок, пугающая и пробирающая готическая атмосфера и нелинейность сюжета. Однако сильно напрягать наши с вами мозги тоже никто не собирается — история тут приоритетней задачек. Осталось дождаться.

**Project Witches (Xbox360/PS3/ PC; осень, 2008 год)**

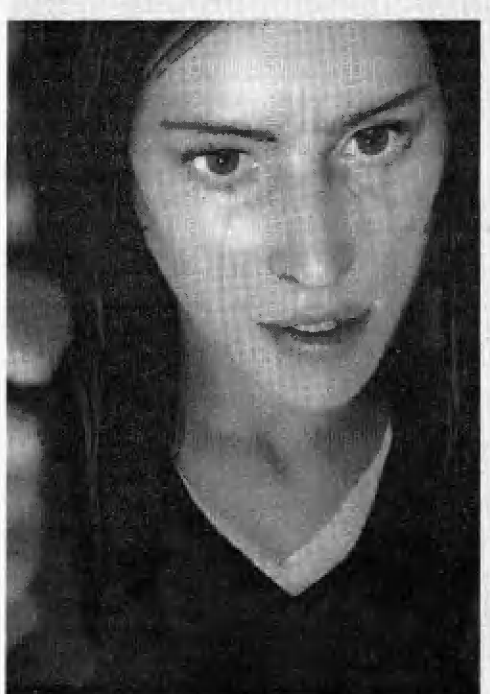
Еще одна темная лошадка. Экшен Project WITCHES интересен в первую очередь именно историческим временем действия — Средневековьем. Неизвестная Орда несет людям геноцид во имя чего-то там (пока не сообщается, может, просто так). Персонажа игрока зовут Гвен (он мужик), который на протяжении игры должен будет спасти всех.

**S.T.A.L.K.E.R "Чистое небо", он же S.T.A.L.K.E.R Clear Sky (PC; август, 2008 год)**

В плане ожидаемости среди русскоговорящих гуманоидов с этим проектом вряд ли что сравнится. Отвечать на вопрос "а чито ето?" не требуется, надо полагать. Будут ли в дополнении щекотать нам нервы так, как в оригинале, еще не ясно. Есть вероятность, что "озападнивание" франчайза пойдет ему во вред. Но поживем — увидим.

**"Метро 2033", он же Metro 2033: The Last Refuge (PC/Xbox360/PS3; декабрь, 2008 год)**

В какой-то степени тоже весьма ожидаемый FPS по одноименному роману Дмитрия Глухов-

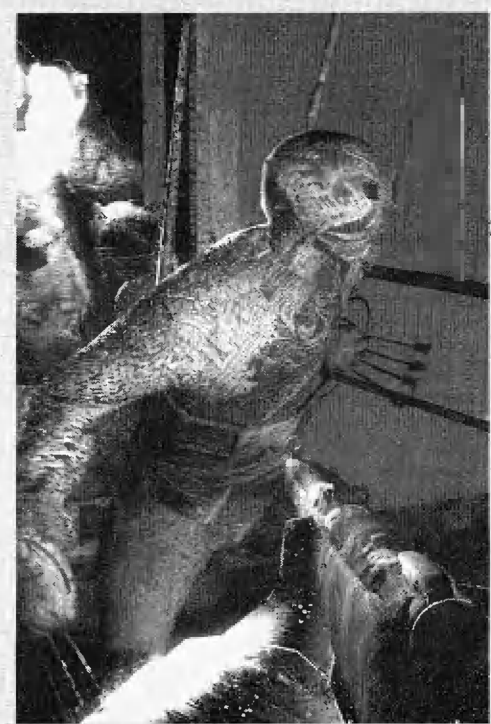

Heavy Rain


American McGee's Grimm


S.T.A.L.K.E.R "Чистое небо"


*Metro 2033: The Last Refuge*


*Resident Evil 5*


*"Анабиоз: Сон разума"*


*Project Origin*

ского, очень тепло принятом особенно среди поклонников "Фоллаута" и "Сталкера". Неудивительно, что игра уже по геймплейным роликам и скриншотам визуально до боли напоминает украинский игровой блокбастер.

Как ясно из названия, время действия — 2033 год, место действия — метро (московское). Мир в будущем, как говорится, рухнул, а остатки человечества, не мутировавшие в чудовищ, попрятались по норам *[автор этих строк ловит себя на счете, сколько же раз писал эти строки]*, в нашем случае — полезли в метро, где возвели укрепления, понастроили ферм, обставились фильтрами воздуха — и потихоньку сводят концы с концами да сражаются с жаждущими кровушки мутантами. В протагонистах — паренек Артем, житель станции "ВДНХ", атакованной мутантами, принимает задание добраться до самого центра метрополитена Полиса (на самом деле, Глуховский собирался назвать его Зионом, но решил, что это будет слишком оригинально) и рассказать о случившемся, поведать о большой беде, что мчится на всех порах к последнему убежищу людей. Самая настоящая романтика.

**Dead Space (Xbox360/PS3/PC; 31 октября 2008 года)**

Из начала XX века переместимся в далекое будущее. Пока единственное сведение о Doom 4 то, что он будет, вместо него пугать инопланетными тварями в условиях отдаленности от родной планеты Земля собирается активно раскручиваемое мультиплатформенное экшенчадо Electronic Arts.

По ничего не обещающему сторилайну (не будем задаваться вопросом, кто взял за правило к дорогим играм делать шаблонные сюжеты) наш герой по имени Кларк вместе с командой таких же солдатиков отлетает на космический корабль "Исимура", которому угораздило установить контакт с враждебно настроенной формой жизни черт знает какой планеты. Команда судна в опасности — гадкие пришельцы прыгают на них из-за поворота и превращают в кровожадных монстров. Но Кларк не летит убивать, вы не подумайте, он простой инженер (испытывает ли теплые чувства к монтировкам — неизвестно), но судьба неожиданным образом отделяет его от команды, оставив одного в космическом филиале ада. Тут, хочешь или нет, а за свой кусок жилплощади придется рвать, метать, стрелять. Не всегда будет хватать патронов, так что монстров останется убивать всем, что под руку попадет.

EA залила все кипятком от восторга насчет будущей игры, задумала сериал и даже запустила в разработку комикс по мотивам. Одно беспокоит: как бы экшен не превозмог над хоррором, а "вах, какую игру мы делаем" — над сюжетом. Кларк вступит на защиту человечества уже в этом году.

**Resident Evil 5 (Xbox360/PS3; 2008 год)**

Сказать про SH5 и не упомянуть вечного его противника как-то не комильфо. Обладателям персональных компьютеров, лишенных радости прохождения на консоли, писать петиции и штурмовать электронные ящики гневными письмами пока не стоит. RE5, кажется нам, всетаки попадет на ПК, вопрос — когда и в каком качестве.

Сюжетной информации о RE5 немного. Отправляемся в Африку отстреливать чернокожих зомби. Разработчики сообщают, что следует брать крем от загара, потому что попадем на африканский континент, в пустыни и заброшенные города, кишащие живыми мертвецами, а под командованием игрока окажется Крис Редфилд.

В геймплейном плане RE5 развивает идеи предыдущей части, оказавшейся для серии прорывом. А через великолепнейшую детализацию и что-то похожее на реализм даже проглядывает стильность, каким бы чужим ни казалось это определение по отношению к африканским ландшафтам. Надо полагать, на придаче красоты игре авторы не остановятся.

**Penumbra: Requiem (PC; 27 августа 2008 года)**

Сначала это должна была быть трилогия, затем проблемы с финансами вынудили сжать все до дилогии, а затем эти проблемы исчезли и возникла возможность сделать-таки трилогию. Пути геймдейва неисповедимы. Если предыдущие игры серии показались кому-то короткими, то с "Реквиемом" его ждет разочарование. Несмотря на то что разработчики обещают воплотить в аддоне нереализованные ранее идеи, его размер окажется еще меньше как по продолжительности, так и по объему. Официально распространяться дополнение будет онлайн-сервисом GamersGate.

**"Анабиоз: Сон разума", он же Cryostasis (PC; 2008 год)**

Руки в Action Forms после "Вивисектора" не опустили. "Формсы" взялись за другой хоррорFPS, на который сейчас многие возлагают большие надежды. На момент написания статьи игра все еще находилась в разработке, хотя ее выпуск планировался на первый квартал 2008 года.

"Анабиоз" дарит погружение в атмосферу холодного, почти животного ужаса в стенах ледокола "Северный ветер", пропавшего в Арктике. В 1968 году одного метеоролога угораздило попасть на судно, полное трупов и монстров, отдаленно напоминающих команду. Форма подачи сюжета напоминает "биошоковскую", т.е. никто объяснять, что происходит, не будет, сами разбирайтесь, составляйте общую картинку происходящего по тому, что узнали, прочли, услышали и увидели.

Увидели — буквально. Потому что главный герой, найдя какого-нибудь погибшего беднягу на ледоколе, способен вселиться в него и посмотреть на события, приведшие к таким ужасным последствиям. Мало того, он даже может влиять на происходящее, изменяя прошлое. Подобное баловство мало-помалу отзовется и в будущем: замерзшее судно, обросшее льдом, понемногу начнет оттаивать, а звери, таящиеся в каютах и за трюмами, еще охотнее запрыгают метеорологу навстречу.

**Project Origin (Xbox360/PS3/PC; 2008 год)**

Полноценное продолжение F.E.A.R. от девелоперской конторы Monolith (хотя и не может официально считаться таковым из-за разделенного имущества между супругами "Монолит" и Vivendi). Дохлая недодевочка Альма теперь будет веселиться не только в серых коридорах, но и на улицах некого Большого города, сея, естественно, смуту и разрушение. Действие игры начинается за тридцать минут до конца событий F.E.A.R., играть придется за нового персонажа, коему нужно разобраться, что к чему. Также и сам новый герой — личность весьма таинственная, с туманным прошлым — ждите неожиданностей. Во всем остальном Project Origin — это улучшенный по всем параметрам оригинал. Ну, и с большим разнообразием в локациях.

**Silent Hill 5, он же Silent Hill: Homecoming (Xbox360/PS3/PC; осень, 2008 год)**

Об этом типе на страницах "ВР" мы тоже рассказывали неоднократно. Чего-то экстраординарного от него ждать не стоит. После провала The Room у серии сменился разработчик, главной задачей которого стало написать игру в лучших традициях франчайза без всяких оригинальностей, не делая попыток прыгнуть выше своей головы и перевернуть жанр, и как сопутствующее — шокировать публику. Возвращение к старым принципам, новый разработчик, в портфолио которого только среднего качества игры, — все это как-то не настраивает на ожидание шедевра. Но искренне хочется верить в чудо, иначе легендарный сериал окажется погребен надолго.

**Alan Wake (Xbox360/PS3/PC; 2008 год)**

Думать, рефлексировать и спасать собственную шкуру (а может, и не только свою) желают заставить нас и создатели культового Max Payne в своем новом психологическом триллере. Произошедшая с ним история словно сошла со страниц произведений Стивена Кинга и, зная любовь авторов игры к скрытым цитатам, отсылок к последнему не избежать.

Писатель ужасов Алан Уэйк счастлив: он популярен, его любимая девушка дала согласие на брак. Однако в один из дней все резко меняется, когда невеста исчезает без слов, без записки, в неизвестном направлении. Алан долго не мог прийти в себя, почти сошел с ума, не ест, не пьет, его мучает бессонница. В поисках спокойствия и излечения он отправляется в клинику в тихий городок Брайт Фоллс, где одна из тамошних работниц очень похожа на его возлюбленную. Тут же, в клинике, к нему возвращается и сон. А с ними и его кошмары, оживающие с приходом ночи и превращающие провинциальный город в адское место.

Remedy Games намерены поселить в игроке постоянное чувство паранойи, стремление избегать темных углов и бояться заглядывать в зеркала. Кроме всепоглощающей шизофренической атмосферы, обещается также и крепкий сюжет. А оформлено это будет в блестящую живописную этикетку из последних технологий (намек на апгрейд компьютера), музыкальное сопровождение Анджело Бадаламенти и общую кинематографичность. Разработчики не исключают превращения Alan Wake в трилогию. Хорошо это или плохо, станет ясно лишь после релиза.

Таков краткий обзор самых заметных ужастиков в мире игр. Тем не менее не стоит огорчаться и бормотать "опять "ВР" на информацию поскупились!". По ту сторону страха еще столько неизведанного. Возможно, мы туда еще вернемся.

**Гоша Берлинский**


*Silent Hill: Homecoming*


*Dead Space*


*Alan Wake*

# РАДОСТЬ ЧТЕНИЯ

## Анонсирован новый сборник рассказов от Стивена Кинга

Так уж повелось, что раз в шесть-семь лет "король хорроров" презентует читающей публике новый сборник коротких рассказов. Последняя такая компиляция — "Все предельно" — зарелизилась в 2002 году. А 11 ноября 2008 года на прилавках американских магазинов должна появиться сборка **Just After Sunset**, которую составят двенадцать небольших историй. Некоторые из них уже прежде публиковались в западных СМИ и даже были переведены на русский язык поклонниками писателя ("Что приснилось Харви", "Вещи, которые остались после них"). Правда, когда вся книга выйдет на русском языке, пока неизвестно, поскольку АСТ на данный момент даже не предъявило нам локализацию последнего романа Кинга — Duma-Key. Очевидно, что и Just After Sunset мы сможем почитать на русском еще очень не скоро.

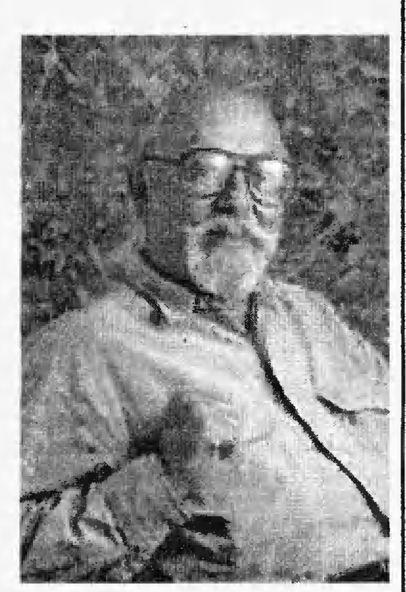



## Книги по Gears of War

В последние годы литературная поддержка громких игровых проектов является скорее правилом, чем исключением. Будь то полноценные романы, сборники рассказов или же небольшие серии комиксов — так или иначе, представители мира виртуальных развлечений стараются закрепиться в литературном мире. И немудрено, что со временем появляются писатели, имена которых прочно ассоциируются с новеллизациями компьютерных игр. Как раз к таким авторам относится Карен Тревис, известная геймерам по книжной серии Star Wars: Republic Commando. И именно Карен получила задание на создание первой новеллизации по мотивам Gears of War. Очевидно, Тревис со своей задачей справилась — роман **Gears of War: The Battle of Aspho Fields** появится в продаже 28 октября этого года, за считанные дни до релиза игры Gears of War 2 (выйдет 7 ноября на Xbox 360). В главных героях по-прежнему ходит крутой мужик Маркус Феникс, с которым мы, возможно, еще встретимся на страницах других литературных произведений, ведь издательство Del Rey планирует литературную трилогию по Gears of War.

## Суд идет

Наследство покойной **Андрэ Нортон** стало предметом судебной тяжбы между друзьями писательницы — Сью Стюарт и Виктором Хордеймом. Все дело в том, что, помимо прочего своего имущества, Нортон завещала друзьям и права на свои произведения, причем Сью отошли права на нехудожественные тексты, ну а Виктору, выходит, достались самые лакомые кусочки, то бишь права на художественную литературу. Такой расклад категорически не устроил Стюарт, и подруга покойной писательницы намерена через суд добиться пересмотра условий завещания.



## Грандмастер по имени Гарри

Ассоциация писателей-фантастов Америки отрапортовала, что следующим Грандмастером американской фантастики станет известный писатель **Гарри Гаррисон**. Напомним, что титулом "Грандмастер" Ассоциация награждает авторов при жизни за заслуги в развитии жанров фэнтези и научной фантастики. В различное время "Грандмастера" удостаивались Роберт Хайнлайн, Клиффорд Саймак, Айзек Азимов, Роберт Силверберг, а также многие другие талантливые писатели. Теперь к этим достойнейшим людям присоединится и не менее достойный Гарри Гаррисон. Официальная церемония награждения будет приурочена к следующему Небьюловскому уик-энду (24-26 апреля 2009 года).

# РЕЛИЗЫ

Сергей Лукьяненко в прошлом месяце представил на суд читателей новую работу — роман в жанре космической оперы **"Конкуренты"**. Отметим, что новая книга основана на мире онлайновой игры Starquake, посему и часть действия романа развернется в виртуальном игровом мире. А главный герой книжки предстанет перед читателем сразу в двух ипостасях, одна из которых будет сидеть себе смирно за компьютером, а вторая — сражаться с врагами в равнодушных космических глубинах.

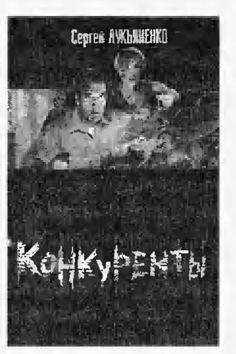
"Эксмо" же в июле налегало на классику — в результате на свет появился сборник **"Принцип оборотня"** Клиффорда Саймака. В компиляцию вошли переиздания романов "Город" и "Принцип оборотня" от знаменитого Мастера слова. Старая добрая научная фантастика — что тут еще скажешь?

Однако не Саймаком единым — то же издательство опубликовало и сборник **"Легенды Западного побережья"** Урсулы Ле Гуин. Стоит отметить, что цикл "Легенды Западного побережья" представлен в книге только романами "Проклятый дар" и "Голоса" (помимо них, в серию входят и еще не переведенные пока Powers). Кроме того, в новое издание "Легенд Западного побережья" включен и сборник рассказов "Пересадка". С циклом, давшим название компиляции, "пересадочные" рассказы не связаны, так что это просто такой своеобразный "бонус" от локализаторов.

Кажется, бесконечная серия S.T.A.L.K.E.R. пополнилась новой книгой — романом **"Черный ангел"** Вячеслава Шалыгина. Гигантская аномалия, новые таинственные артефакты, множество вооруженных до зубов врагов и герои, бродящие по Зоне туда-сюда с очень важной целью, — в общем, вроде бы все как обычно. Для поклонников сериала подчеркнем, что "Черный ангел" — это продолжение романа "Последний отсчет" того же Шалыгина.

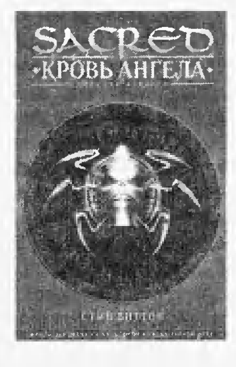
В первых числах июля "Азбука" не поленилась запустить новенькую книжную серию Sacred, основанную на одноименной компьютерной игре — в продаже появился роман **"Кровь ангела"** Стива Виттона. Главная героиня — девушка-полувампир Зара. Завязка же сюжета книги, судя по аннотации, весьма напоминает сюжет французской киноленты "Братство волка". С той лишь разницей, что действие "Крови ангела" разворачивается на фоне фэнтезийных декораций.

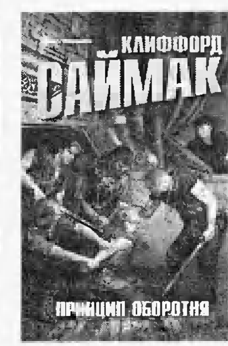
**AlexS**

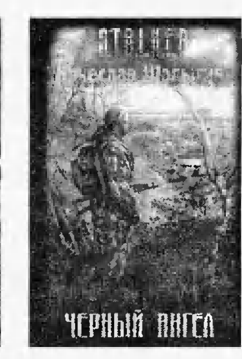













## Скифы

***Книга:*** *Юрий Никитин "Скифы"*
***Издание:*** *"Эксмо", твердый переплет, 480 стр., 2003 год*
***Серия:*** *"Странные романы"*

*Скифы мы, со взором горящим!..*




Головокружительные погони, отчаянные перестрелки, невероятные повороты сюжета — всего этого вы не найдете в книге "Скифы". Да и любят Никитина не за это. Его произведения чертовски интересно читать именно за голый идейный костяк, за масштабные проекты по изменению мира и, что главное, за пути их воплощения.

Сюжета практически нет. Компания относительно молодых людей после нескольких кружек пива в любимом баре решает "перестать быть русскими" и назвать себя скифами. Полупьяные шутки вскоре оформляются сначала в движение, затем в партию, ну а после их лидер Константин Крылов становится президентом Великой Скифии — нового государства, образовавшегося на месте России. Вот, в принципе, и весь сюжет. Но "Скифы" хороши отнюдь не им. Как я уже говорил, в книгах Никитина идеи занимают первое место. И не зря.

Прямота, жесткость и категоричность — вот, на мой взгляд, основные достоинства этого произведения. Никитин остро "прошелся" по многим недостаткам постсоветских стран: бюрократии и чиновничьему беспределу, позорной уравниловке, разнузданности нравов и славянской "демократии". Однако книга не является банальным перечислением недостатков современного общества. Она — эдакий медицинский справочник, где с симптомами "болезней" соседствуют методы лечения.

Фантастики как таковой в романе — кот наплакал. Каждая идея в "Скифах" кажется какой угодно: потрясающей, невероятной, необычной или даже кощунственной, но ни в коем случае не невыполнимо-фантастичной. Приведу пример: засилье преступности Никитин предлагает исправить законом на основе древнего "око за око, зуб за зуб", дабы заплатить убийцам их же монетой. Да, автор жесток, но жесток по необходимости: кара настигает только тех, кто этого по-настоящему заслуживает. Как говорит один из героев "Скифов": "Чтоб ни одной слезы невинного ребенка".

Юрия Никитина можно любить, можно ненавидеть, но оставаться безразличным к его творчеству просто нельзя. Это автор с яркой и очень интересной жизненной позицией, который не рисует антиутопии о погружении человечества во тьму, а предлагает кардинальные, но вполне осуществимые планы по выходу из него. Даже если отбросить все достоинства книги, "Скифов" стоит прочитать хотя бы для знакомства с одним из лучших произведений представителя "тяжелой артиллерии" российской фантастики Юрия Никитина.

P.S. Хоть книга впервые издана в 2003 году, достать ее вполне реально, так как Юрия Никитина часто переиздают.

## Тени Чернобыля

***Книга:*** *Сборник "Тени Чернобыля"*
***Издание:*** *"Эксмо", твердый переплет, 448 стр., 2008 год*
***Серия:*** *S.T.A.L.K.E.R.*




Новеллизации в литературе занимают примерно то же место, что и экранизации в кино: критики и фанаты в лучшем случае остаются от них не в восторге. Однако если первые просто плюются, то вторые плюются и, в отсутствии альтернативы, смотрят/читают, ведь все-таки это какой-никакой шанс еще раз прикоснуться к любимому произведению.

Предупрежу сразу: я никогда не играл в "Сталкера" и мир Зоны не представлял для меня никакого интереса... Раньше, до прочтения "Теней Чернобыля". Эта книга оказалась у меня почти случайно: мой друг, большой фанат мира Зоны, после частых, но недейственных рекламаций ("А "Дезертира" читал? Очень советую! А "Выбор Оружия"? Тоже нет? А еще книголюб называется!.."), просто взял и подарил мне на день рождения "Тени Чернобыл". Ну не возвращать же назад?! И я, с немалой долей скепсиса (сколько история знает хороших новеллизаций?), взялся за прочтение повести "Клык" — единственного крупного произведения в сборнике "Тени Чернобыля".

Повесть состоит из четырех частей: четыре рассказа о сталкере Клыке. По моему мнению, самой канонической является первая часть — "Клык, Прыщ и Капитан". Затем Ежи Тумановский (автор повести) медленно, но верно отклоняется от "генеральной линии партии", добавляя в сюжет элементы парапсихологии, мистики и, касательно последней части, мотивы спасения мира в общем и Зоны в частности. Но эта легкая "отсебятина" совсем не режет глаз, и повесть буквально "проглатывается". Восприятие мира читателем постепенно изменяется вместе с главным героем: поначалу немного эгоистичный и безабортный (если такой термин можно употребить в отношении профессионального сталкера), Клык в ходе повествования медленно, но верно становится другим и в конце четвертой части жертвует собой ради спасения такой ненавистной и одновременно любимой Зоны.

В дополнение к повести идут девять рассказов семи авторов. Причем рассказов неплохих, а кое-где — даже очень хороших. Произведения весьма разнообразные: "Два дня" Gall'a и "Первый" Дмитрия Калинина написаны от лица мародеров и полтергейста соответственно, а в "День без фантазий" Rad-X'а вообще нет действующих лиц (если не считать за таковое Зону).

Общий итог. Качественный сборник фантастических рассказов придется по душе как фанату "Сталкера" со стажем, так и человеку, при слове "Зона" представляющему решетки и хмурых дядек в зэковских робах. Личный итог. "Тени Чернобыля" не посадили меня за комп с запущенным шедевром студии GSC, но зато заставили гораздо внимательнее рассматривать полки в книжных магазинах на предмет изданий со ставшей уже знакомой фирменной меткой S.T.A.L.K.E.R.

P.S. Книга в первую очередь направлена на игравших в "Сталкера". Поэтому некоторые понятия и существа остаются без объяснений и описаний. В принципе, читать можно и так, но для большего погружения в "Тени Чернобыля" я бы порекомендовал ознакомиться со статьями "Мир Зоны".

**Бельский Виталий**

# ВР-ПАРАД

## PC-ИГРЫ

Ох, уж какие времена пошли. Игровой парад вновь сжался до катастрофического ТОП-15, по всей видимости, виноват большой недостаток трэшевого продукта. «Пока не завезли», — сообщают тут мне в рубку. Что ж, будем разбираться с тем, что есть, ожидая прибытия свежего мяса для наших ежемесячных препараций.

Лидирует по-прежнему (кто бы сомневался, скажите мне) **King's Bounty: Легенда о Рыцаре.** Мультяшная стратегия с элементами энтузиазма и ностальгическим названием не думает сдавать позиции. И отчего-то кажется, что и не сдаст. Так что **Mass Effect**, как ни старайся, не сможет взобраться выше второй строчки, пока «Легенда о рыцаре» присутствует в сетке. Но вот когда придет время последнего уходить — тогда все может быть. Хотя постойте, скоро же дополнение к S.T.A.L.K.E.R. — значит, не судьба.

На третьем месте — редкий жанр в гостях в наше-то сложное время — гонки **Race Driver Grid**. В кармане — почти сотня голосов, не хватает одного до юбилейного. Т.к. в ближайшее время у игры вряд ли появятся достойные конкуренты, ниже пятой строчки тайтл не уйдет.

На четвертой строке — арт-хаус, симулятор выживания в бесчеловечном месте посредством любви к цветам и рисованию **«Тургор»**. Чудо игрового искусства сползло еще на одну ступеньку вниз и на этой минорной ноте покидает парад.

Ниже — вообще сплошные уходы, рокировки и прочая суета. Аддон к нетленному **Warhammer 40000: Dawn of War — Soulstorm** тоже опустился на пункт, ему вторит другой аддон — **Command & Conquer 3: Kane's Wrath.** Сиквел популярного тактического шутера **Tom Clancy's: Rainbow Six — Vegas 2** перед тем, как отдать оружие и значок, в последнем рывке прыгнул с девятой строчки на седьмую. Герой, однако. **Turok** сделал почти то же, но наоборот. А российскому стелс-экшену **«Смерть Шпионам: Момент Истины»** выпал блэк-джек, он теперь на девятом месте, прямо перед носом другого дополнения (вокруг сплошные аддоны, братцы!) — стратегии **Europa Universalis: Rome.**

На этом ТОП-10 заканчивается. За его границами пребывают самые разные создания, начиная страшными и опасными вроде **«Правда о девятой роте»** и заканчивая забавными и не столь распространенными в наших палестинах **«Sam & Max: Season Two».**

Играйте в правильные игры.

| М | | Пр. м | Название | Гол. |
|---|---|---|---|---|
| 1 | | 1 | King's Bounty: Легенда о Рыцаре | 160 |
| 2 | | - | Mass Effect | 146 |
| 3 | | - | Race Driver Grid | 99 |
| 4 | ➡ | 3 | "Тургор" | 70 |
| 5 | ➡ | 4 | Warhammer 40000: Dawn of War — Soulstorm | 58 |
| 6 | ➡ | 5 | Command & Conquer 3: Kane's Wrath | 44 |
| 7 | ➡ | 9 | Tom Clancy's: Rainbow Six — Vegas 2 | 23 |
| 8 | ⬇ | 6 | Turok | 24 |
| 9 | ⬇ | 8 | "Смерть Шпионам: Момент Истины" | 21 |
| 10 | ⬆ | 15 | Europa Universalis: Rome | 17 |
| 11 | | - | Kung Fu Panda | 16 |
| 12 | ⬇ | 10 | "Полный привод 2: УАЗ 4х4" | 13 |
| 13 | ➡ | 13 | Sam & Max: Season Two | 12 |
| 14 | ⬆ | 16 | "Правда о девятой роте" | 11 |
| 15 | | - | Dungeons & Dragons Online: Stormreach | 7 |
| ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО 405 | | | | |

➡ — исключается из хит-парада ⬇ — спускается
⬆ — поднимается — — новинка хит-парада

## КИНО

Мультфильм о превращении неудачника-макаронодела в мастера боевых искусств **«Кунг-фу Панда»** с первого захода обошел всех возможных и невозможных конкурентов. Под «невозможными» имелись в виду «Приключения Тони Старка» (в простонародье известный больше как «Железный человек») и «Отцы и дети» (альтернативное название — «Индиана Джонс и Королевство хрустального черепа»), под «возможными» — все остальные. Это уже не первый яркий пример того, как мультфильм бьет по рейтингам дорогие «живые» блокбастеры.

**«Железный человек»** как держался на прошлой — второй — позиции, когда его бесцеремонно подвинула семейка Джонс, так и держится, даже когда **«Индиана Джонс 4»** шмякнулся на бронзовую ступеньку пьедестала.

Пропасть между третьей и четвертой строчками, кажется, входит в традицию. На сей раз «почти в тройке» — полный тимбертон **«Суини Тодд, демон-парикмахер с Флит-стрит»**. А с ним — новая серия-экранизация известной сказочной саги Клайва Льюиса **«Хроники Нарнии: Принц Каспиан»**. Вопрос: кто из них упадет ниже? Учитывая большую людскую любовь к «Нашим Все» Тиму Бертону и Джонни Деппу независимо от возраста, вероисповедания и отношения к готике, «Принц Каспиан», думается, окажется в районе седьмой строчки, в то время как «Суини Тодд» остановится где-нибудь на пятой-шестой.

**«Невероятный Халк»** чрезвычайно слабо стартовал с шестой позиции, да еще и с сорока семью голосами. **«Супергеройское кино»** — на седьмой и освобождает «Бората по разуму!» — **«Знакомству со спартанцами»** — от прямой конкуренции. Комедия **«Однажды в Вегасе»** — на девятой. И замыкает первую десятку один из самых недооцененных фильмов этого года — **«Спиди-гонщик».** Двадцать три человека в этом факте с вашим покорным согласны.

А ниже — любопытная четверка аутсайдеров, набравшая по восемь голосов каждый. Пребывание в ней фильма Вонга Кар-Вая **«Мои черничные ночи»** есть новое доказательство того, что рейтинги — не столько показатель качества, сколько — известности и популярности.

До встречи в сентябре, где нас ждет очередное столпотворение майских, июньских и июльских блокбастеров — зрелище забавное и бесполезное. Ведь все мы знаем, что кто бы ни победил — это ненадолго, лишь до появления «Темного рыцаря».

**Гоша Берлинский**

| М | | Пр. м | Название | Гол. |
|---|---|---|---|---|
| 1 | | - | "Кунг-фу Панда" | 136 |
| 2 | | 2 | "Железный человек" | 120 |
| 3 | ⬇ | 1 | "Индиана Джонс и Королевство хрустального черепа" | 108 |
| 4-5 | | - | "Суини Тодд, демон-парикмахер с Флит-стрит" | 52 |
| 4-5 | | - | "Хроники Нарнии: Принц Каспиан" | 52 |
| 6 | | - | "Невероятный Халк" | 47 |
| 7 | ➡ | 3 | "Супергеройское кино" | 44 |
| 8 | | - | "Знакомство со спартанцами" | 38 |
| 9 | | - | "Однажды в Вегасе" | 34 |
| 10 | | - | "Спиди-гонщик" | 23 |
| 11 | ➡ | 6 | "Беги, толстяк, беги" | 22 |
| 12 | ➡ | 5 | "Хортон" | 18 |
| 13 | | - | "Новый парень моей мамы" | 15 |
| 14 | ➡ | 8 | "Индиго" | 11 |
| 15 | ➡ | 11 | "Искупление" | 10 |
| 16 | ⬇ | 14 | "Фантомы" | 9 |
| 17-20 | ➡ | 17 | "Никогда не сдавайся" | 8 |
| 17-20 | ⬇ | 12 | "Игроки" | 8 |
| 17-20 | ⬇ | 15 | "Не оставляющий следа" | 8 |
| 17-20 | | - | "Мои черничные ночи" | 8 |
| ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО 304 | | | | |

**Проголосовать за понравившиеся и достойные на ваш взгляд кинокартины и фильмы можно (и нужно) на нашем сайте http://www.nestor.minsk.by/vr, проследовав по ссылкам "Лучший фильм месяца" и "Лучшая игра месяца". Вы можете проголосовать за один или несколько позиций, но только один раз. Важен каждый голос!**

# НА ЗАМЕТКУ



Клифф Блежински, также известный в игровом мире как CliffyB, — харизматичный дизайнер Epic Games, родился в феврале 1975 года. Карьера Блежински началась в 1991 году с выходом приключенческого проекта под названием The Palace of Deceit: Dragon's Plight. В силу небывалой популярности Gears of War Клифф сейчас находится на вершине популярности. В данный момент занят работой над сиквелом GoW.

***

Актера, подарившего свой голос Нико Беличу, герою GTA 4, зовут Майкл Холлик. Он озвучивал главного героя игры пятнадцать месяцев, получив за свои труды сто тысяч долларов, и впоследствии очень жалел, что согласился на такой маленький гонорар, ведь прибыль от GTA 4 составила около миллиарда долларов.

***

В начале 90-х прошлого века компания Midway поручила двум своим сотрудникам, Эду Буну и Джону Тобиасу, придумать какой-нибудь интересный технологичный проект. После мозгового штурма приятели решили, что будущая игра станет файтингом (немалое влияние на их решение оказал как раз вышедший Street Fighter 2). Так в октябре 1992 года на свет появилась первая часть культового сериала Mortal Combat. Проект выгодно отличался от других файтингов тех лет — во-первых, разработчики ввели систему фаталити, другими словами позволили геймерам в крайне жестокой форме добивать своих виртуальных противников; во-вторых, в "Смертельной битве" графика были не рисованная, а использовала спрайты, сделанные из оцифрованного видео с живыми актерами. Игра завоевала чудовищную популярность, образовав вокруг себя мощное комьюнити, ее экранизировали, на нее совершали нападки политики, обвиняя в излишней кровавости. Разработка все новых и новых частей ведется до сих пор.

Эд Бун и Джон Тобиас уже порядка восьми лет не сотрудничают. Первый и по сей день курирует разработку Mortal Combat, второй после ухода из Midway основал студию Studio Gigante и за несколько лет ее существования выпустил два проекта — Tao Feng: Fist of the Lotus и WWE WrestleMania 21. После закрытия компании о Тобиасе практически ничего неизвестно.

***

Помните чуть ли не культовую фразу из заставки Fallout "War. War never changes"? Так вот, ее изрекает актер Рон Перлман, в последнее время сыгравший, например, Хеллбоя.

***

Компанию Crytek основали в 1999 году три брата Йерли — Цеват, Фарук и Авни, по происхождению турки. Студия прославилась в первую очередь шутерами Far Cry и Crysis. Сейчас команда занята разработкой какого-то тайного проекта (по неподтвержденным сведениям это Third Person Shooter), в то время как ее будапештский офис занимается созданием аддона к Crysis, который носит подзаголовок Warhead и будет повествовать о событиях, развивавшихся параллельно с историей оригинала. У многих сложилось впечатление, что Crysis провалился в продаже, но это — заблуждение. Игра пусть и не показала каких-то заоблачных высот, однако миллионную планку хоть со скрипом, но перешагнула.

**Антон Жук**

АНОНС

# Ghostbusters

***Жанр:*** *action*
***Разработчик:*** *Terminal Reality*
***Издатель:*** *Sierra*
***Платформы:*** *PS3, Xbox 360, PC.*
***Даты выхода:*** *сентябрь 2008 год (Англия), октябрь 2008 год (США)*
***Сайт:*** *http://www.ghostbusters-game.com*

**Факт разработки игры по фильму "Охотники за привидениями" стал для меня полнейшей неожиданностью. Такой же неожиданностью когда-то стало известие о создании игры по TRON. Но если последний смотрели и помнят не все, то кто не смотрел "Охотников"? Ага, вот-вот. Культовая классика. Не хотелось бы осквернения доброго старого имени "игрой по фильму" — вот о чем я сперва подумал. Но, как это ни странно, игра обещает быть очень даже неплохой.**

## Возвращение джедая

Радует уже то, что, во-первых, сценаристы игры — это Харальд Рэмис и Дэн Эйкройд. Они же сценаристы фильмов. Очень опытные ребята, мастера комедии. Во-вторых, Бил Мюррей и Эрни Хадсон, актеры фильма (а им, между прочим, уже по 50-60 лет), участвуют в проекте — они озвучат свои роли. И участвуют не только сами охотники, но также актеры прочих ролей, кроме разве что Рика Моралиса и Сигурни Уивер. В-третьих, выглядит все это как проект ААА-класса, и в-четвертых, мечта детства наконец-то осуществится — дадут пострелять из того самого бластера и загнать призраков в ловушку. Сколько же лет пришлось ждать...

Предыстория незамысловата — в команду охотников вступает новичок, за которого мы и играем. "Деды" изобретают новый взрывоопасный охотничий девайс и предусмотрительно назначают его испытателем нас. Как раз в это время происходит локальный апокалипсис, и призраки начинают лезть изо всех щелей Нью-Йорка. Вперед! А испытать новую пушку будет на ком: спектральные акулы, светящиеся сантехники, клыкастые полтергейсты, гигантские кальмары и прочие динозавры поступили на улицы города в избытке.

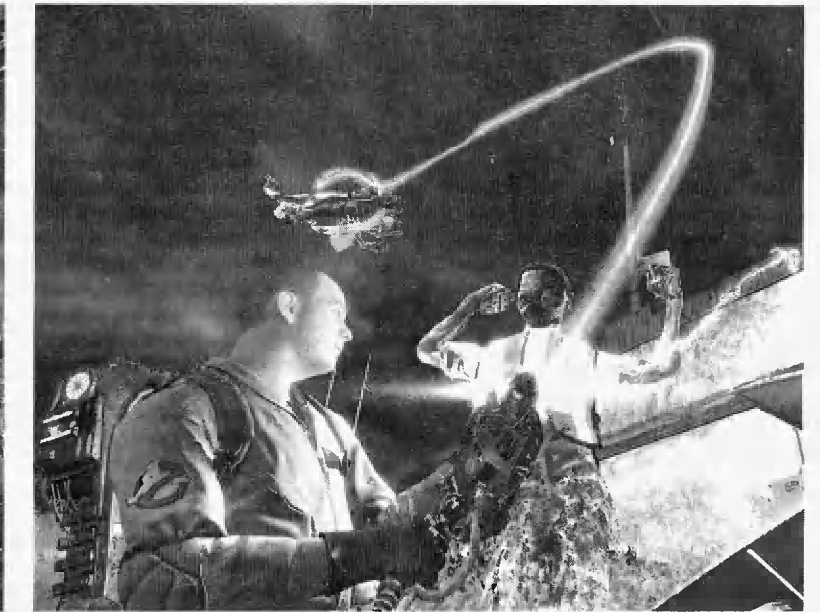
## Не скрещивать потоки!

Трейлеры и скриншоты дают очень неплохое представление о главном (и единственном, судя по всему) оружии. Луч, или точнее поток частиц "незарегистрированного ядерного ускорителя", как и положено, оранжевый, с синими молниями и извивается. Когда невезучее привидение попадает под него, оно запутывается, и улов можно тащить к ловушке с позитронной ямой, которая, как вы понимаете, означает для призрака полный gameover. Звучит слишком просто? Ну ладно. А что вы скажете, если после попадания приведения под поток в процессе его транспортировки к портативному филиалу мест не столь отдаленных, случатся кое-какие осложнения? Те, кто помнит эпизод фильма, где охотники ловили Слаймера в банкетном зале отеля, уже должны понять, о чем речь. Протонный поток разрушает все на своем пути, оставляя за собой оплавленный след, бутылки бьются, брызги летят, ковры горят, люстры падают, кресла разлетаются в щепки — и все это, только чтобы поймать гада.

После поимки праздник продолжается. Не знаю, больно ли бедным духам, но наш охотник-новичок, вероятно, из самых благих побуждений бьет бесплотную голову пойманного призрака о стены, потолок, пол, шкафы на осколки всего того, что было перечислено чуть выше. Запас энергии главного охотничьего инструмента неограничен, но девайс перегревается, если очень уж злоупотреблять пальбой.









Был замечен еще один странный эффект: нормальный оранжевый поток может на пару секунд превратиться в более массивный синий луч, от мощности воздействия которого столы подлетают к потолку, а мелкие предметы сметает, словно ядерным взрывом. И более того, поток может разбиваться на множество мелких ручейков, создавая нечто вроде огнемета. Вдобавок к протонным технологиям, оружие может также стрелять слизью (протоплазма призраков). Получается не совсем иломет, который мы видели во второй части фильма, ибо используемая пушкой зеленая субстанция предназначена для склеивания э-э-э... приведений. Хотя склеить вообще можно все что угодно с чем угодно, например, прохожего с призраком. Вопрос только — зачем?

## Buster Commando

Хотя любоваться непослушным оранжевым потоком можно долго, все же пока неясно, что из себя будет представлять геймплей. На многих игровых скриншотах видно несколько охотников. Ловля приведений — занятие сложное: кто-то должен загонять, кто-то — тащить, кто-то — управлять ловушкой. Да и ветераны-актеры явно озвучивают своих персонажей не просто так, поэтому бегать определенно нужно будет в составе команды. В пользу такой теории говорит также тэглайн "Dont cross the streams", фигурирующий в трейлерах, и самый первый показанный общественности ролик, где игроку составляли компанию Игон и Рэй. Так что мы можем увидеть слаженный тимплей вроде Republic Commando.

К слову сказать, один из артов игры навевает недвусмысленные ассоциации: охотники в касках, с фонариками на плечах, многочисленными армейскими карманами для амуниции и огромными пушками класса "миниган" стоят вчетвером на фоне своего автомобиля ECTO-1 (которым, к сожалению, стал "Бентли" вместо старого доброго "Кадиллака"). Безусловно, перспектива полевого сотрудничества с колоритными героями фильмов не может не радовать. Но даже в этом случае одного экшена будет явно не достаточно. Ведь в фильмах была всего-то парочка битв — скелет и плоть Ghostbusters составлял юмор. Вот что явно не повредило бы игре. Ведь управление самым обыкновенным человеком, который ни акробатикой, ни магией не владеет и несет на протяжении всей игры один-единственный вид оружия, пусть и с парочкой режимов стрельбы, — не самая радостная картина, не правда ли? Нет, есть еще, конечно, сенсор. Такая штуковина с рожками и лампочками, как в кино, с помощью которой присутствие потусторонних сил измеряется. С ним можно бегать от первого лица. Но коренной революции в геймплее это, осмелюсь предположить, не произведет. Так что есть повод для некоторого беспокойства. Если у мэтров Дэна Эйкройда и Харольда Рэмиса руки будут достаточно развязаны, то тогда все ОК, уж эти ребята знают толк в юморе. Если же нет...

## Who you gonna call?

В одном интервью Эйкройд заявил, что игра будет являться ничем иным, как Ghostbusters III, то есть полноценным продолжением фильмов. Звучит очень здорово, однако, есть ряд некоторых... странных моментов. Продолжения обычно делают шаг вперед, но в данном случае пока замечены только шаги назад. Виго, братья Скорели (те самые парни на электрических стульях), Гозер-разрушитель/Зефирный человек — все они возвращаются, причем сразу. Вернется также памятный агент охраны природы, которого озвучивает все тот же актер, что и в фильме. Слаймер, он же Лизун, возвращается в тот же отель, и охотники опять разнесут этот отель в щепки. Задействовано самое первое фиолетовое приведение из библиотеки. Совершенно непонятно, как сценаристы собираются справиться со всем этим и объяснить причину такого массового вторжения гостей из прошлого.

Я еще ничего не написал о графике? Ну а что тут писать-то? Как обычно, бамп-маппинг, шейдеры, высококачественные текстуры, миллионы полигонов и прочие термины. Все, как и положено, для продукта нового поколения (которым как раз являются "Охотники"). Выглядит красиво. Улицы Нью-Йорка, темные и хорошо освещенные помещения, кладбища, потусторонние миры в стиле American McGee's Alice — все это радует глаз. Персонажи узнаваемы. Спецэффекты тоже на высоте.

Итак, несмотря на зловещий статус "игра по фильму", Ghostbusters выглядит как очень многообещающий проект, к которому подошли со всей серьезностью. Как минимум мы получим сильный коктейль "Ностальгия", а если все сложится лучшим образом, то Охотники в очередной раз смогут сказать: "Мы лучше всех, мы молодцы, мы знаем толк в работе. Мы на коне, а не в болоте".

**Skaarj**

АНОНС

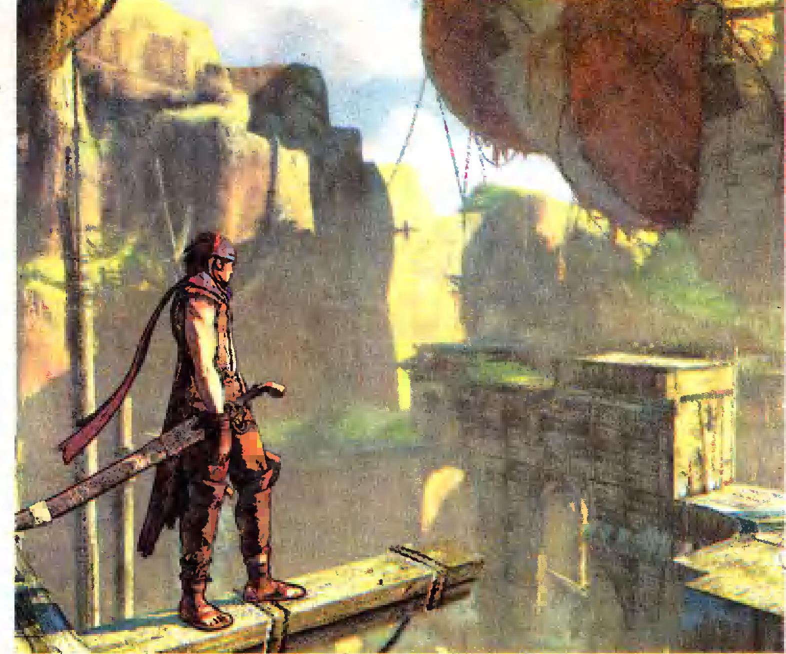
# Prince of Persia

***Жанр:*** *экшен*
***Платформы:*** *PC, Xbox-360, PS3*
***Издатель:*** *Ubisoft Entertainment*
***Разработчик:*** *Ubisoft Montreal*
***Дата выхода:*** *зима 2008 год*

**На Ubidays 2008 компания привезла новый трейлер Prince of Persia, а продюсер рассказал о переосмыслении прошлых частей, которые, как мы знаем, оказались очень успешными. Сначала были две части Prince of Persia в восьмидесятых, потом в 1999 году выпустили Prince of Persia 3D, дальше Ubisoft, владеющая правами на "принца", в 2003-м разработала одноименную трилогию и вот нынче затеяла новое перерождение брэнда, с новым принцем, сюжетом и технологиями. Что из этого получится, мы узнаем этой зимой, а пока попытаюсь рассказать о том, как он смотрится сейчас.**

Нас ожидает совершенно новый герой, который, как всегда, должен спасти мир от новой напасти. Авторы решили покончить со старой историей — принц стал царем Персии и его ждет долгая и счастливая жизнь с Фарой, а значит, продолжать историю уже невозможно.

Сюжет новой игры гласит об эпохальной битве бога добра Ормазда и бога зла Аримана. Ормазд победил: заточил противника в какой-то ящик и отправил его в далекий уголок земли. Наш герой — торговец, переживший огромное горе и отправившийся на поиски новой жизни и нового счастья. В своем путешествии по Персии он умудряется освободить бога тьмы и вновь наломать дров. Как вы уже догадались, в этот раз нам предстоит битва с Ариманом, который уничтожил древо жизни и планирует сделать то же самое со всем миром, выпустив на землю какую-то субстанцию под названием "распад", разлагающую и съедающую все, что попадается ей на пути. Победив Аримана, главный герой и станет правителем Персии.



Помогать в битвах принцу будет волшебница Элика. Она станет правой рукой главного героя, его подругой, собеседницей и бесценным помощником в приключениях. С помощью разговоров с Эликой раскроются личные качества героев и подробности сюжета. По словам разработчиков, она не мешает принцу, как Фара в The Sands of Time, и выполняет не только декоративную функцию. Так, в сражениях с врагами обещается совместная акробатика и море трюков с использованием напарницы. Прекрасная девушка не даст погибнуть принцу, когда тот не сумеет вовремя зацепиться за карниз, и подхватит его во время падения. Ну и, скорее всего, Эликой можно будет управлять в так модном сегодня кооперативе.

Битвы теперь станут более динамичными: вместо кровавого месива, как в предыдущих двух частях, разработчики хотят сделать затяжные дуэли, как в The Sands of Time, только с поправкой на то, что на стороне игрока сражаются два героя, а враг только один. Но при этом соперники не будут просто стоять и ждать, пока их ударят, они исполняют те же приемы, что и принц с Эликой. Вместо кучки слабых противников нас ждет один мощный враг, который может победить принца с такой же вероятностью, что и принц его. Причем у принца не получится одолеть врага в одиночку — для победы очень нужна магия напарницы, а самые удачные удары и комбо исполняются только с помощью совместных и слаженных действий, что должно добавить драматизма битвам.



Еще у принца появится особенная перчатка, которой он цепляется за мелкие выступы и перемещается по особо опасным отвесным склонам и обрывам. Скорее всего, это сведется к использованию ее на специальных местах, как с кинжалом и цепью в The Two Thrones. Однако, несмотря на помощь напарницы и перчатки, игроку все равно придется вести себя осторожнее.

Работать все это будет на движке Assassins Creed, позволяющем моделировать большие уровни, по которым герой может свободно перемещаться. Заражение местности субстанцией происходит динамично, на ваших глазах, и принцу предстоит очистить от нее город, убивая врагов на каждом уровне местности. Теперь принц не просто бежит по проложенному разработчиками маршруту — игрок сам волен решать, в какой район отправиться для уничтожения темных сил и очищения города от "распада".

Графический стиль напоминает нарисованные иллюстрации, ожившие под давлением новых next-gen технологий. Такое ощущение, что все персонажи, проработанные талантливым художником, взяты из красивых арабских сказок. При этом новый принц выглядит заметно лучше старого. Разработчики говорят, что на одну лишь прическу королевича ушло больше полигонов, чем на всю модель из предыдущей части.

При всем этом новая часть персидского принца внушает только оптимизм. На данный момент пока трудно судить о качестве игры, но уже сейчас можно сказать, что разработчики готовят не простой линейный слешер с акробатикой и не клон Assassins Creed — они собираются создать качественную, динамичную и довольно яркую персидскую сказку, а это только к лучшему.

**Пилипчук Алексей**



# Wheelman

## Хороший полицейский — плохой полицейский

***Жанр:*** *гонки/экшен*
***Разработчик:*** *Tigon Studios*
***Издатель:*** *Midway Games*
***Похожие игры:*** *Driver, GTA*
***Платформы:*** *PC, PS 3, XBOX — 360*
***Дата выхода:*** *осень 2008 год*
***Официальный сайт:*** *www.wheelmangame.com*

**Tigon Studios, принадлежащая большому любителю видео-игр Вину Дизелю и создавшая в свое время отличную The Chronicles of Riddick, теперь занята, наверное, менее гениальным, но от этого не менее привлекательным проектом. Называется он Wheelman и принадлежит к тому типу игр, которые похожи на GTA, но не являются ее бессовестными клонами. Да, в ней можно будет бегать по городу и во всех стрелять, да, в ней можно будет воровать автомобили, но все эти GTA-возможности — не главное в геймплее Wheelman, главное в нем — это заезды на скоростных машинах. И второй проект Дизеля скорее напоминает первый Driver, нежели GTA.**

Не зря говорят, что хороший полицейский — это плохой полицейский. Ведь порой, чтобы внедриться в преступную группировку, приходится пожертвовать несколькими невинными людьми, а спасти тысячу. Вот и главному герою Wheelman дали задачу внедриться в одну из таких преступных группировок. За красивые глазки в нее не берут, и поэтому на протяжении всех заданий нам предстоит совершать разнообразные преступления.

В центре сюжета — агент ЦРУ по имени Мило Бьюрик (с внешностью и голосом Вина Дизеля). Именно ему придется грешить во имя спасения людей. Бьюрик — отличный водитель, благодаря чему он быстро получает доверие каталонских преступников. Да, именно каталонских, ведь действие разворачивается на улицах красивого города — Барселона. Бандиты в основном будут поручать Бьюрику задания (типа увези нас от полиции, отвези туда, привези сюда и т.д.), однако авторы утверждают, что миссии будут разнообразные, и полиция не даст нам соскучится, а сам Мило может выполнять сногсшибательные трюки на автомобилях.

Tigon Studios делает эдакий голливудский боевик со взрывами, стрельбой и невероятной нереалистичностью, черпая вдохновение у таких известных фильмов, как, к примеру, "Идентификация Борна". Мило Бьюрик на всем ходу, не жалея своего Pontiac, таранит полицейских. По законам жанра их машины улетают, как игрушечные, а у Мило даже скорость не снижается, его авто прыгает с трамплинов на двадцать метров в высоту, совершает развороты на триста шестьдесят градусов, стреляя при этом по обомлевшим врагам в полном Slo-Mo, и делает еще много чего сверхъестественного. После всего этого на скорости в двести километров в час даже Burnout и FlatOut кажутся какими-то медленными. Если и с такими возможностями погони вам наскучат, можно просто выбраться из машины, взять дробовик и из укрытий (а-ля Gears of War) спокойно нашпиговать полицейских свинцом.

Но особенно разработчики гордятся тем, как воссоздали Барселону. В игре присутствуют все достопримечательности настоящего города: от знаменитых архитектурных сооружений до узких улочек и широких проспектов. Барселона здесь — не нагромождение серых коробок, понатыканных около дорог, и не пустые, пусть и красочные проспекты, а настоящий город с плотным автомобильным потоком на дорогах, гуляющими по улицам пешеходами, сменой времен суток и красивыми яркими домами всех цветов радуги.

Сейчас не понять, кто главный герой игры — Вин Дизель или его мощный спортивный автомобиль. Об этом мы можем узнать уже этой осенью. Но пока складывается радужная картина. Поклонники Вина Дизеля, Барселоны, автомобилей Pontiac и отличных аркад уже ждут. Поклонники реалистичных симуляторов с честной физикой сидят и ждут чего-то другого. Но если все вышеперечисленные элементы сработают как надо, то это будет веский аргумент играть всем остальным.

**Алексей Пилипчук**





АНОНС

# FarCry 2



***Разработчик:*** *Ubisoft Montreal*
***Издатель:*** *Ubisoft Entertainment*
***Дата выхода:*** *3-й квартал 2008 года*
***Издатель в СНГ:*** *Buka Entertainment*
***Официальный сайт:*** *www.farcrygame.com*
*Платформы: PC; Xbox 360; PS3*

**Компьютерно-игровой ренессанс 2004 года послужил своеобразным толчком для всей индустрии интерактивных развлечений. Если пристально вглядеться в появившиеся за этот период проекты, то можно заметить в них блеклый намек на переход от линейности к активно развивающейся до настоящего времени SandBox-механике. В основу практически всех современных шутеров легли идеи и наработки FarCry, ознаменовавшего своим появлением очередную смену поколений движков и отрешение от многих геймдизайнерских канонов того времени.**

Дебютному проекту Crytek несколько первых часов весьма удачно удавалось прикинуться умной игрой. Суровый тенор из радиопередатчика, матерые наемники и посиделки с мачете в папоротниковой роще, увы, на самом интересном месте прерывались безостановочной пальбой, умственно отсталыми драгенами и унылым спринтом по бесконечным коридорам. Сюжет, наверняка писаный в горячечном бреду, о вырвавшихся на волю мутантах и зловещем профессоре, жаждущем захватить мир, лишь укреплял общий параноидальный запашок. Занимающиеся FarCry 2 Ubisoft Montreal (Crytek перешли к EA, а лейбл "FarCry" остался за Ubisoft), решили не злоупотреблять фантастическими мотивами, ограничившись лишь жизненными реалиями и генетически не модифицированной фауной.

Посчитав, что глянцевый тропический антураж, как и обитающие в его непроглядных дебрях "иные", монстры, мутанты и прочие фольклорные персонажи себя окончательно изжили, Ubisoft решили сменить декорации на знойные африканские саванны, а драгенов разменять на зебр да антилоп. Ландшафт и животно-растительная среда будут представлять собой компиляцию из пейзажей Конго, Танзании и Кении. Duna Engine (часть кода, кстати, в нем осталась от движка первого FarCry) примечателен своей способностью работать без подзагрузок отдаленных локаций, разом заглатывая все заявленные 50 квадратных километров площади (не в меру разговорчивый глава Ubisoft Montreal Луи-Пьер Фарард в своих выступлениях вообще обожает бросаться крупными цифрами). Экосистеме пристального внимания уделять не собираются, якобы из-за ненадобности и ввиду сложности корректной ее реализации. Как из этого следует, плановых миграций крупного рогатого скота и запутанных пищевых цепей мы не увидим. Хищников и редких животных, типа слонов, жирафов и носорогов, разводить тоже, не планируется, что уже настораживает: лишь одиноко пробегающие зебры да маячащие вдали антилопы — видовой состав для Африки весьма скудненький.

Не желая в этот раз наступать на грабли несуразицы (Crytek, к слову, одного раза показалось мало), Ubisoft Montreal наняли трех сценаристов, обязанных обеспечить вменяемого качества сюжет. Подача истории второй части ничего общего со строгой помиссионной структурой оригинала, изредка прерываемой заранее отрендеренными корявыми роликами, иметь не будет. Все ключевые сюжетные моменты, типа диалогов и скриптовых сцен, выполнены на манер Half-Life 2, то есть без геймплейных пауз и исключительно от первого лица.

Начинается Far Cry 2, собственно, в наших апартаментах. Лежа на кровати, в полудреме мы замечаем незваного гостя. Спросив, ни его ли мы ищем, мужчина берет с нашего стола досье. Поглазев на свою фотографию в документе, он достает пистолет и, вместо того чтобы пристрелить, со словами "Ну, попробуй же, доберись до меня" вручает оружие нам (все это мы наблюдаем из-под одеяла). Далее из доступной дюжины играбельных персонажей выбираем наиболее заинтересовавшую нас личность и отправляемся на поиски наглеца, который, как выяснится позже, является продавцом оружия и во что бы то ни стало должен умереть. Кроме внешних и расовых различий, каждый из представленных на выбор героев обладает собственным характером и историей. За Джека Карвера поиграть, к несчастью, не разрешат. Те персонажи, выбор на которых не пал, в будущем могут стать нашими товарищами и соратниками. Поддерживая хорошие отношения с NPC, можно избавить себя от многих проблем: в случае ранения вовремя подоспевший друг взвалит вас на плечи и оттащит в безопасное место, прикроет огнем, если очень нужно, — короче говоря, и зебру на скаку остановит и в горящую хижину войти не побоится.



"Alliance for Popular Resistance" и "United Front for Liberation and Labour" — две, находящиеся в состоянии гражданской войны фракции. Загадочно лишь то, что, по словам все того же Фарарда, членский состав этих группировок представлен исключительно наемниками, и в игре напрочь будет отсутствовать гражданское население. Соответственно назревает вопрос: что наемники делают на гражданской войне, которая по своему определению должна вестись исключительно гражданами? Какие вообще могут быть наемники? Кто, зачем и почему их нанял? И откуда, собственно, средства на наем тысяч солдат в государстве с разрушенной экономикой и инфраструктурой? В общем, сценаристам привет. Хотя, на кой черт игре с такими детализированными антилопами чрезмерная историко-политическая правдоподобность?!

Вот, собственно, поручения этих фракций нам и предстоит выполнять. Упорядочены задания не будут, их якобы можно проходить в вольной последовательности. Поочередно проводя диверсии то против одной, то против другой стороны (обыденное явление на гражданских войнах, если что), мы выкладываем сюжетную мозаику воедино, узнаем больше о Шакале (именно так зовут навестившего нас столь рано невежу) и учиняем над ним в итоге расправу покровавей.

Сию сюжетную феерию и высоту полета писательского гения во избежание краха грез миллионов просто обязаны сгладить густая африканская атмосфера и захватывающий геймплей.



В приемах, используемых для погружения в атмосферу, Ubisoft логичны и последовательны. Как несложно догадаться, интерфейс крайне ненавязчив: сообщающие о малом количестве патронов в обойме надписи дадут знать о себе лишь в последний момент, а лайфбара же не будет и вовсе. Но для регенерации конечностей и заращивания ран в FarCry 2 недостаточно лишь отлежаться под кустом некоторое время. Для пущего реализма здесь предусмотрено нечто наподобие полевой медицины. Сложно, конечно, себе это представить... Раненый, вы уползаете в укрытие, достаете нож и в спокойной обстановке выковыриваете из поврежденных конечностей пули — так, что ли? Разработчики также предусмотрели около шестидесяти разновидностей ранений, в числе которых упоминаются вывихи плеча, переломы рук, ног и, естественно, разномастные осколочно-пулевые травмы. В то время как эффектность данного нововведения обсуждению не подлежит, возможность вменяемой его реализации весьма туманна, да и пользы, если на то пошло, от препарирования грязным ножом лодыжки в чистом поле, если вдуматься, ровным счетом никакой.

Для достоверной визуализации панорам Ubisoft была организована поездка в Африку. Стоит заметить, что выглядит природа в игре крайне достоверно и завораживающе: колышущиеся под ветром злаки, пробивающееся сквозь кроны деревьев солнце, отлично детализированная листва и травка, качественное освещение, тени, огромные открытые пространства. Хорошо смотрятся и погодные эффекты: штормовой ветер гнет к земле деревья и треплет траву, в реальном времени сгущаются тучи.

Об анимации в целом сказать что-либо сложно. Известно лишь, что телодвижения поверженных врагов будут представлять собой несколько видоизмененный rag-doll. Справедливо заметив, что разлетающиеся от взорвавшейся гранаты, словно тряпки, и застывающие в картинных позах враги — зрелище не самое правдоподобное, разработчики решили привязать к стандартному rag-doll-у набор прочих анимаций. Теперь отправившийся в полет противник станет шевелить ногами, хвататься за простреленное место и попытается сгруппироваться при падении. Внимание обещают уделить и анимации лицевой.

За поведением всех NPC в FarCry 2 проследит система наподобие той, что мы видели в TESIV: Oblivion. Эдакий облегченный Radiant AI. Он вовремя уложит спать утомившихся вояк, устроит и обеденные перерывы и перекуры, которые мы можем использовать для внезапного нападения на вражеский лагерь. Варианты и стратегии прохождения одних и тех же моментов могут быть различны (хотя, такое обещают сделать в каждой второй игре). Можно всех расстрелять открыто, можно ночью украдкой убить постовых, а потом тихим сапом перерезать остаток лагеря, можно днем просто забросать всех гранатами или, находясь на возвышенности, перестрелять из снайперовской винтовки Комбинирование тактик также не исключено. Неимоверная нелинейность, однако, кроме тотального умерщвления, никаких средств урегулирования конфликтов не предусматривает.

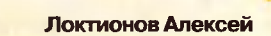


Для путешествий между расположившимися на огромной территории лагерями предоставят весьма широкий набор средств передвижения (около сорока единиц, включая модификации). Кроме классических внедорожников, будут и весьма экзотические транспортные экземпляры, такие, как встречавшиеся уже в первом FarCry дельтапланы, например.

После выхода Crysis каждый добропорядочный и высокотехнологичный шутер обязан предоставить пользователю, кроме всего прочего, возможность валить деревья. И хотя уничтожить их в FarCry 2 не разрешат, но дабы избежать обвинений в халтуре разработчики позволят отстреливать небольшие ветки. По последней моде, деструкции подлежат и хилые африканские хижины.

А вот футуристического оружия, как в Crysis, не будет. Арсенал представлен, в основном, из моделей российского и американского производства (где-то 30 разновидностей). Среди бесчисленных дробовиков, пулеметов, автоматов и гранатометов особняком стоит огнемет. Применять его благодаря хорошо продуманной физике — сплошное удовольствие: пламя может разноситься ветром, картинно сжигать деревья, сухую траву и вражеские поселения. Кроме того, все оружие будет подвержено износу и иногда давать осечки.

Сложно себе вообразить, как этот ворох идей покажет себя в деле. Из геймплейных роликов понять что-либо (кроме того, что кто-то в кого-то стреляет) возможным не представляется. Трели Фararda несут лишь вереницы сухих цифр и каких-то сюрреалистических заявлений, а при ознакомлении с сюжетом испытываешь легкое недоумение. Если нам подсунут красивый и безграничный мир, в котором заняться, кроме отстрела веток и глазения на газелей, нечем (как это случилось с Assassins Creed), то пусть уж лучше вернут драгенов.



**Локтионов Алексей**



АНОНС

# Gears of War 2

***Издатель:*** *Microsoft*
***Разработчик:*** *Epic Games*
***Дата выхода:*** *ноябрь 2008 год*
***Платформы:*** *Xbox 360 (для PC пока не анонсирован)*

**Оригинальный Gears of War — забава, не взирая на умопомрачительные капиталовложения и тиражи, по сути, крайне не замысловатая и в полной мере спинномозговая. Геймплей ее лишними элементами и "рюшечками" не перегружен, он математически сух и суров. Сюжетец, с претензией на эпичность, при ближайшем рассмотрении второсортен и пустоват. Эти, кажущиеся минусами, нюансы, однако, благодаря отменному общему художественному исполнению и низкому порогу вхождения в игру слагаются, в итоге, в крайне недурственный, увлекательный и харизматичный экшен, четырехмиллионные продажи и всенародное обожание которого предсказуемо повлекли собой анонс сиквела.**

Интересен был Gears of War весьма нетривиальной боевой механикой: отказавшись от фундаментальных шутерных элементов, таких как стрейф и стрельба в движении, Epic Games сделала упор на позиционный стационарный экшен и контактный бой. Схватки от этого стали лишь динамичнее и эффектнее. Прыгание кузнечиком от укрытия к укрытию, стрельба из дробовика навскидку, безостановочно брызжущая кровь, подствольная бензопила и постоянно мелькающие в кадре отпиленные ею конечности — сцены брутальные и крайне жестокие, мгновенно вводящие в боевой экстаз, не отпускающий до победного конца. Концепция эта в Gears of War 2 останется без коренных изменений и подвергнется лишь небольшой локальной доработке, частичному переосмыслению и поправкам относительно новых возможностей движка.

Сравнение на раздельном экране картинок старой и новой версий Unreal Engine 3 в шок не ввергает. Особое внимание при демонстрации новых графических возможностей Epic обращает на фильтр постпроцессинга Ambient Occlusion, позволяющий качественно работать с большим количеством динамических теней. Отрендеренная с его помощью сцена выглядит немного естественней и реалистичней. Работать технология будет как с локациями, так и с моделями персонажей, объем бликов и теней на которых сильно возрастет. Более существенная техническая доработка — способность движка отображать запредельное количество локастов в кадре. В тизере, посвященном Unreal Engine 3, демонстрируется общим планом около тысячи пробегающих юнитов и, что удивительно, без заметного падения производительности (хотя и о машине, на которой все это работало, сказать что-либо сложно). Водные глади вниманием также не обделили. Выслушивая рассказы Epic о реалистичных брызгах, волнах, бульканье и светопреломлении, несложно заметить, что местные жидкости, в общем и целом, вполне обычны и ничем, по большому счету, сейчас не примечательны.

И главный аттракцион Gears of War 2 — это, конечно же, физика мягких тел. Маркус, катающий по полу огромный... мясистый куб, который картинно дрожит и переваливается с грани на грань, или расстреливающий студенистый хлюпающий шар — зрелище то еще. Появилась и долгожданная разрушаемость: у каждого помещения есть своя внутренняя структура, которая покрыта подвергающейся деструктивному воздействию шелухой. Не стоит приводить аналогий с не самой удачной, хотя и схожей моделью разрушения в BlackSite: Area 51 и прочих проектах на раннем Unreal Engine 3 — в Gears of War 2 все разрушается с размахом и основательно.

Несложно предположить вытекающие из всего вышеописанного геймплейные поправки. Открытых пространств, как и расположившихся на них врагов, станет больше. Для устранения оппозиционных орд вручат и новый инструментарий, в том числе и массового поражения для самых запущенных случаев. Активная перезарядка останется, но у каждого вида вооружения она будет несколько иной. Следует ожидать и раскрытия потенциала любимой всеми бензопилы. Физика мягких тел в паре с усложненным рукопашным боем в воображении рисуют исключительно жестокие сцены. Незначительно изменят и систему укрытий. Теперь от пуль можно будет спрятаться за самым настоящим переносным щитом или за грудью взятого в заложники врага, а в подземельях разрешат укрыться за движущимися тушами огромных занятых своими делами толстокожих червей. Вызывают этих забавных зверушек пением обитающие там же "красавцы" локасты-кантусы, способные ко всем своим прочим талантам воскрешать растерзанных однополчан. Все эти вспомогательные приспособления, вероятно, появились от той самой системы разрушения, приводящей к отсутствию уцелевших укрытий на локации. Будет добавлен и новый уровень сложности — Ultra Easy, рассчитанный, вероятно, на прожженных казуалов, всяческих ламеров, закоренелых читеров и игровых журналистов.

Подход к сценарию Gears of War 2 уже более основательный. Для написания качественного сюжета и диалогов был приглашен писатель-сценарист Джошуа Ортега. История стартует спустя шесть месяцев после взрыва в недрах Серы световой бомбы, приведшего не только к истреблению огромного количества противников, но и к нежелательному испарению минерала "жидкая эмульсия". Не приносящий никакого вреда в сжиженном виде, в газообразном состоянии он способен вызывать мучительную и смертельную болезнь Rustlung. Да и локастов от чего-то незаметно поубавилось. Быстро оправившись от бомбежки, они получили в свое распоряжение некое оружие, с помощью которого без труда захватывают неприступные, как казалось ранее, города (вырывают в недрах исполинский карман, в который город благополучно складывается, оставляя на своем месте лишь огромный котлован). Находящийся на литосферной плите мегаполис Ясинто становится последним пристанищем человечества.

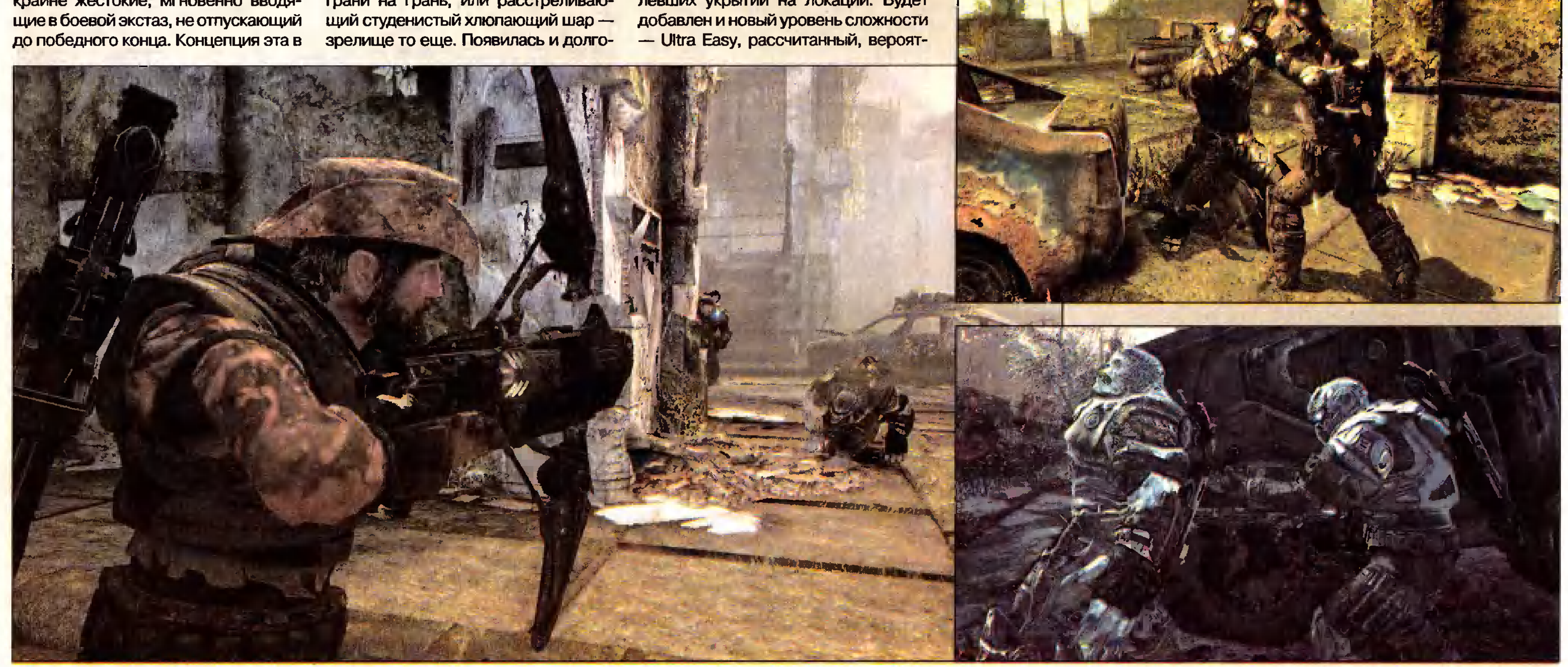
Немалая часть истории теперь будет посвящена другу Маркуса — Доминику. Игра начнется с сообщения о месторасположении Марии Сантьяго — искомой Домиником жены, исчезнувшей вскоре после вторжения алиенов (еще до событий первой части). Кроме Марии, из новых героев стоит отметить бородатого ковбоя Диззи, согласившегося взять в руки оружие в обмен на эвакуацию семьи, да угрюмого татуированного Тая Калисо.

Epic Games, как сообщает главный дизайнер проекта Клифф Блезински, намерена "отойти от истории единственного отряда солдат и показать мир, страдающий от кровопролитной войны". Исходя из этого заявления, следует ожидать масштабных сражений и просто-таки эпических массовых сцен, что, в общем-то, геймплейными тизерами и не опровергается.

Дизайн локаций останется неизменным. Воевать придется на развалинах некогда развитой человеческой цивилизации. Соответственно присутствуют и все необходимые постапокалиптические атрибуты: монументальные руины индустриальных построек, фрагменты некогда жилых сооружений, ржавеющие тут и там автомобили, россыпи бараков и палаточных поселений. Побывать, кроме всего прочего, дадут в горном заметенном снегом городке Лендаун и в упомянутом уже Ясинто.

На этот раз, пожалуй, можно было обойтись и без всяческого рода умозаключений. Ведь понятно и ежу, что проекту с таким разработчиком, издателем, бюджетом и такой бензопилой успеха не миновать. Объектом переживаний может стать разве что не объявленная пока официально PC-версия, но за этим, поверьте, дело не заржавеет.

**Локтионов Алексей**



АНОНС

# Street Fighter IV

***Жанр:*** *файтинг*
***Разработчик:*** *Capcom*
***Издатель:*** *Capcom*
***Платформы:*** *аркадные автоматы, PC, PS3, Xbox 360*
***Релиз:*** *июль 2008 года (аркадные версии), конец 2008 года (домашние версии)*

**Для Capcom грядущий Street Fighter IV — это попытка войти дважды в одну реку. Не секрет, что зарелизившаяся в 1991 году игра Street Fighter II стала настоящим хитом жанра файтинг, эталоном, на который долгое время равнялись другие проекты "поединочной" тематики. Теперь Capcom снова готовит революцию. И платформой для нового переворота в жанре опять-таки послужит старый-добрый Street Fighter II.**

## Твое кун-фу хуже, чем мое!

Душой и сердцем "Уличного бойца" всегда были персонажи — яркие, запоминающиеся воины, каждый из которых, к тому же, владел и собственным боевым стилем. Любители нестареющей классики могут быть спокойны — все двенадцать бойцов из Street Fighter II, включая четырех боссов, перекочуют в новую игру, причем за любого из почтенных ветеранов разработчики разрешат поиграть. Кроме того, некоторые персонажи из других игр серии почтят своим присутствием домашние версии Street Fighter IV. К примеру, уже известно, что на PC и консолях появятся Фэй Лонг (Street Fighter II: The New Challengers) и Дэн (Street Fighter III: New Generation). Ну и, конечно же, какой номерной "Стрит Файтер" может обойтись без совершенно новых воинов?

В Street Fighter IV новичков будет трое. Американку Кримсон Вайпер (Crimson Viper) разработчики рекомендуют как хитроумного персонажа. Вайпер обладает "электрическими" и "огненными" ударами, полагаясь в битве не столько на боевое искусство, сколько на разнообразные технические приспособления. Совсем не таков француз по имени Абель, громила, потерявший память, но не забывший навыков рукопашного боя, он владеет сразу несколькими стилями боевых искусств, смешивая их элементы по принципу микс-файта. Серии ударов или эффектные броски — и то, и другое Абель исполняет с удивительной для человека его габаритов легкостью. Самым же загадочным в тройке новичков Street Fighter IV можно назвать Эль Фуэрте, парня в маске, о котором известно лишь то, что он мексиканский борец-лучадор...

"Новая игра — новые финальные боссы", — решили, вероятно, ребята из Capcom и запихнули в игру еще парочку весьма колоритных "кренделей". Зовут "кренделей" Сэт и Руфус. Первый — накачанный верзила грозного вида, второй же — не менее здоровый, но чуть менее грозный и гораздо более толстый тип, чем-то смахивающий на немца Хьюго из аддона к Street Fighter III. Как и приличествует боссам, оба мордоворота будут поджидать игроков на последних этапах игры.

## "Маваши! Апперкот! Файербол! А теперь — хвать, и покатились!"

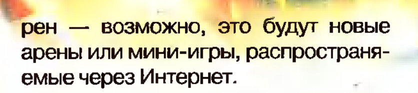
**(с) фанат комментирует поединок в Street Fighter III**

Боевая система, как и все остальное, также будет синтезом старого и нового. Маститые файтеры, сломавшие не один джойстик в битвах Street Fighter II, не ударят в грязь лицом и в новой игре. Знакомые персонажи с теми же суперударами и привычный шестикнопочный контроль позволят мастеру в считанные секунды наказать любого дерзкого новичка, возомнившего себя королем Street Fighter IV.

Пожалуй, самым заметным нововведением боевой системы являются "фокус-атаки" — эффектные серии ударов, наиболее ярко подчеркивающие особенности боевого стиля избранного персонажа. Обязательно засветятся в игре и супер-комбо — эти ударные серии будут "заряжаться" прямо во время боя. Проще говоря, чем чаще противник вас бьет, тем быстрее ваш герой придет в ярость и сможет исполнить супер-комбо. Наконец, непременно вернуться и бонус-уровни — небольшие испытания на разлом, во время которых герою придется разбивать руками и ногами различные твердые предметы. А намять бока живым соперникам нам разрешат как в кооперативном режиме на одной консоли, так и в режиме схватки онлайн (удивляться тут нечему, онлайновые битвы сейчас — непременный атрибут любого хитового файтинга).

В последних эпизодах серий Tekken, Mortal Kombat и Virtua Fighter была введена возможность создавать воина по своему вкусу в редакторе персонажей либо же полностью менять гардероб бойца.

В Street Fighter IV ни того, ни другого не будет точно — разработчики просто не хотят, чтобы игроки издевались над "уличными бойцами", запихивая канонических персонажей в костюмы Супермена, Фредди Крюгера или какого-нибудь продавца хот-догов. Максимум, что будет позволено игрокам — просто изменить цвет костюма. Тем не менее дополнительный контент для игры все же предусмот-



рен — возможно, это будут новые арены или мини-игры, распространяемые через Интернет.

## Классика жанра

Даже в мире, которым целиком и полностью правят трехмерные файтинги, Street Fighter IV не боится показаться белой вороной. Отдавая дань уважения предыдущим играм серии, "капкомовцы" постановили: поединки в четвертом "файтере" будут проходить в 2D, на одной линии, без всяких отскоков в сторону и беготни по всей арене.

Тем не менее, самих персонажей и локации разработчики сделали трехмерными — это заметно, когда герои применяют супердары. На аренах же бурлит жизнь, восточные города и деревни и даже американские военные базы набиты болельщиками, подбадривающими файтеров, избивающих друг друга на первом плане. Сами бойцы прекрасно анимированы, движения их плавны, легки и красивы — при этом Street Fighter IV сохранила классический мультяшный визуальный стиль, свойственный играм сериала. Настоящее пиршество для органов зрения обеспечено.

Нас ждет очень красочное, быстрое, кинематографичное игровое шоу, лихо смешивающее в одном флаконе элементы классических файтингов и представителей "новой волны". Плюс в кои-то веки Street Fighter доберется и до персональных компьютеров. В общем, если вы любите файтинги, думаю, вы уже поняли, что мимо этой игры вам проходить не рекомендуется.

**AlexS**



**Одним из самых интересных онлайновых проектов во вселенной Street Fighter можно назвать Street Fighter Online: Mouse Generation, разработанный для японского рынка компанией Daletto. Главная особенность игры — управление, которое осуществляется с помощью мышки (горячий привет RagDoll Kung Fu!). Игра распространяется бесплатно через интернет, а прибыль разработчики получают от продажи дополнительного контента — бойцов, арен и предметов для создания персонажей.**

**О конструкторе персонажей нужно сказать особо. Изначально в игре доступны только четыре воина — Рю, Чан Ли, Хико и Тайрен (последние двое — герои романов китайского писателя Джина Йонга). Однако никто не обязывает вас играть только этими бойцами — к бравой четверке прилагается большая коллекция рук, ног, туловищ и голов, благодаря которой игроки запросто могут сконструировать своего собственного героя. Street Fighter Online: Mouse Generation позволяет создавать и собственные супердары. Как видно из названия, ориентирована игра в первую очередь на любителей онлайновых битв.**





виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Регистр. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 631602 (ведомственный). Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-443. Тел./факс (017) 334-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 334-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13.

Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".
E-mail: vr@nestormedia.com.
Шеф-редактор Марина Бирюкова.
Верстка Александра Воронецкого.
За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Перепечатка допускается только с письменного разрешения редакции, ссылка обязательна.  Подписано в печать 6.08.2008 г. в 21.00.

Тираж 24 585 экз. Цена договорная. Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. Заказ № 4152.

П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12